V. évfolyam 11. szám, 1994. november

218,- Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

THE LION KING

Avagy hogyan lesz egy mozisztárból az év számítógépes játéka? A magyarázatot megtalálod az újság hasábjain és a filmszínházakban!



SZTÁRPARÁDÉ!

BLACK THORNE - A deja vu keríti az embert a hatalmába: honnan is ismerős?
DREAMWEB - ...melynek megtekintését csak felnőtt nézőinknek ajánljuk!
CYCLEMANIA - Végre egy játék, amelyben kiderül, hogy mire is jó a CD-ROM!
ACES OF THE DEEP - Nagy test, nagy élvezet. A mélytengeri ragadozók újabb rohama.
ARMOURED FIST - A Comanche után nehéz újat hozni a színre. Vagy mégis lehetséges?

KALANDRA FEL!

WRATH OF THE GODS - Az antik világ új hősről álmodozik - mégpedig RÓLAD!
MASTER OF MAGIC - Zseni született a "stratégiai" apa és "kaland" anya frigyéből!
DRAGONSTONE - Exkluzív képeink elárulják: nem akármilyen játék van születőben...

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1994. NOVEMBER 10.-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD 19999.-
MD MORTAL II SET: MD II alapgép + SONIC 2 + MORTAL KOMBAT II + 2 db CONTROL PAD 30999.-
MD SONIC SET: MD II alapgép + SONIC 2 + SONIC 3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD 30999.-
MD SPORT SET I: MD II alapgép + SONIC 2 + NBA JAM + FIFA SOCCER + 2 db CONTROL PAD 34999.-
MD SPORT SET II: MD II alapgép + SONIC 2 + FIFA SOCCER + NHL HOCKEY '94 + 2 db CONTROL PAD 33999.-
MD TENISZ SET: MD II alapgép + SONIC 2 + PETE SAMPRAS TENNIS + 4 db CONTROL PAD + POSZTER .30999.-
MD COMMANDO SET: MD II alapgép + SONIC 2 + URBAN STRIKE + 2 db CONTROL PAD 28999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES ALAP SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD 24999.-
SNES AKCIÓ SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + R-TYPE III + CYBERNATOR + 1 db CONTROL PAD 36999.-
SNES MORTAL SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD....32499.-
SNES SPORT SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + NBA JAM + 2 db CONTROL PAD 35499.-
SNES SUPER SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + JURASSIC PARK + PUSH OVER + USA ADAPTER + 1 db CONTROL PAD .39999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alapgép játék nélkül 8999.-
GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND 10999.-
GAME BOY SUPER SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND + WARIO LAND MARIO 3 ....14999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + 2 db CONTROL PAD 11999.-
MS SUPER SET: MS alapgép + SONIC + STRIDER + WORLD CUP '94 + 2 db CONTROL PAD 15999.-
MS MORTAL SET: MS alapgép + SONIC + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD.... 15999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alpgép + COLUMNS 17999.-
GAME GEAR SUPER SET: GAME GEAR alapgép + 4 JÁTÉK....18999.-

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2199 Ft-tól	SNES CONTROL PAD	1999 Ft-tól
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft	SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER	3000 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER	3200 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft	SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft	SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft	SUPER GAME BOY	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal)	9999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK	7999 Ft	GAME BOY TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	1999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	2999 Ft	HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick) GAME BOY-hoz	5999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER	3999 Ft	NES ACTION REPLAY	5999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft		
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	3999 Ft		

IMPOSSIBLE MISSION 2025
4999Ft

LEGACY of SORASIL
3999Ft

DUÁL MÉDIA (PC ÉS AMIGA VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

MOST ÉRKEZETT!

PC:
DOOM II
ARMORED FIST,
IRON CROSS
OUTPOST
BATTLE BUGS
ALIEN LEGACY
LEMMINGS 3
BREAKTHRU
ZEPPELIN
ARMORED FIST
WOLF PACK
UNDER A KILLING MOON
REBEL ASSAULT
F14 GOLD
ZEPPELIN

PC CD-ROM:
OUTPOST
ECSTATICA
NOVASTORM (MICROCOSM 2)
LEMMINGS 3
LODE RUNNER
BATTLE BUGS
DARK LEGIONS

AMIGA:
FIELDS OF GLORY
SIERRA SOCCER
UFO
CANNON FODDER COMPILATION (Cannon Fodder, T2 Arcade, Chaos Engine, Settlers)

CD32:
CANNON FODDER
FIELDS OF GLORY

SEGA MEGADRIVE:
POWER RANGERS
SONIC AND KNUCKLES
STREETS OF RAGE 3

GAME GEAR:
SONIC TRIPLE SCORE
MORTAL KOMBAT 2

SNES AMERIKAI:
BLACK THORNE
BONKERS
MICHAEL ANDRETI RACING
SUZUKA 8 HOURS
TETRIS II

GAME BOY:
CONTRA ALIEN WARS
MORTAL KOMBAT 2

CD 32 PROGRAMOK

A konkrét árakért hívd az 576 KByte boltjait:
Budapest: (1)-112-6415
Győr: (96)-322-151
Pécs: (72)-313-863

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

UNIVERSE 5999Ft

C64 CARTRIDGE-OK

C64 KAZETTÁK

C64 KAZETTÁS GYŰJTEMÉNY

GINORMOUS 999Ft

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 999Ft

LEMMINGS 1600Ft

NO LIMIT 8999Ft

TETRIS ÉS KIKUGI 799Ft

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

SNES PAL CARTRIDGE-OK

DRAGON 9900Ft

FIFA SOCCER 9900Ft

JUNGLE BOOK 9900Ft

LEGEND 9900Ft

GAME BOY CARTRIDGE-OK

MEGA MAN V 4900Ft

RACE DAYS 5900Ft

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

MICKEY MANIA 9900Ft

NHL HOCKEY'95 8900Ft

URBAN STRIKE 9900Ft

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

MEGA CD PROGRAMOK

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

COLONIZATION CIVILIZATION II 6999Ft

DELTA V 6999Ft

TIE FIGHTER 6999Ft

IBM 5.25 PROGRAMOK

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

CYCLEMANIA 6999Ft

DOOM II 8999Ft

PINBALL DREAMS DELUXE 6999Ft

MANGA VIDEÓK

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!

MIVEL LISTÁNK NOVEMBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,- ELFOGYOTT
91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,- ELFOGYOTT	91/10 98,-
91/11 98,- ELFOGYOTT	91/12 98,-	92/1 98,- ELFOGYOTT	92/2 98,- ELFOGYOTT	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-	93/2 138,- ELFOGYOTT	93/3 138,- ELFOGYOTT
93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,- ELFOGYOTT	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,- ELFOGYOTT	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-							

Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért vásárolható meg.
Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre,
ezért az 1991-es, 1992-es, 1993-as és 1994-es számok
a feltüntetett eredeti árakon vásárolhatók meg.
A Szimulátor különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul.
Megrendelhető: Comgame GM., 1389 Budapest, Pf.132.

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

V. évfolyam 11. szám 1994 november

576 KByte

TARTALOM

Már félig-meddig karácsonyi hangulatban nyújtjuk át ehavi produkciónkat, amely a játékpiacon található legtutibb újdonságokat köti egy 48 oldalas SZÍNES csokorba!

ARMADA

Űrháború plusz bolygók felderítése plusz iparetelepítés és persze az ellenfél leigázása - ezt nyújtja az új Wing Commander epizód.

DREAMWEB

"Brutalitást, obszcén és véres jeleneteket tartalmazó játék. Csak 18 éven felülieknek!" - áll a dobozon. Akkor semmi extra, biztos dög uncsi...

BLACKTHORNE

Az régi nagy játékosok minden erénye és szépsége egy játékban összpontosult, amely hamarosan megkezdi hódító útját PC-n.

DRAGONSTONE

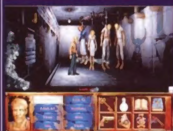
Röpke pillantást vetettünk a még készülőfélben lévő kaland/akciójátékra és a lélegzetünk is elállt: hiszen ez a Zelda Amigán!

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/11-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

CYBERDREAMS

A horrorjátékairól ismertté vált nemzetközi cég, a **CYBERDREAMS** igen komoly vállalkozásairól adott híradást: a DARK SEED II mellett az I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM és a HUNTERS OF RALK című dögös produkciókat mutatta be a sajtónak. Az első kettő szigorúan 18 éven felülieknek ajánlott, de a harmadik témája sem ovisoknak való. A DS2-ben ott lépünk színre ahol az első epizódban abbahagytuk, azzal a különbséggel, hogy sokkal több Sötét Világból érkezett szörnyszülöttel kell megbírkóznunk, miközben elcseppenhetünk a

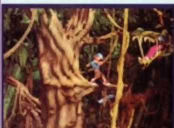






H.R.Giger illusztrációk láttán. Több audio és vizuális élményt, komolyabb feladatokat és keményebb fejtörőket ígérnek az alkotók. A "Nincs szám, de üvöltenem kell" című alkotás egy Amerikában igen népszerű fantasy író, Harlan Ellison novellája alapján készült és a egy szuperszámítógép belsejébe kalauzolja el a minden extrém történésre felkészült játszani vágyót. A HoR szerzője pedig nem kisebb személyiség, mint az AD&D világának szülőatyja, Gary Gygax, akinek segítségével egy eddig soha nem játszott RPG-sztorit ácsoltak össze a Cyberdreams koponyái. A Ralk bolygó idegenek kezére került, s a mi feladatunk a birodalom újraegyesítése lesz, amelyhez a már elcsépelt stratégiai és harcászati ismereteken túl komoly csillagászati és szociológiai tudásra is szükség lesz. Mindhárom mű kizárólag PC CD-ROM-ra jelenik majd meg.

AMAZING STUDIO



Franciaország a lehetőségek hazája? Eddig is szép számmal akadtak nagynevű cégek, akik hírnevüket itt alapozták meg - lásd Cryo, Adeline - no és ne feledkezzünk meg az új állócsillagról, az **AMAZING STUDIO**-ról sem, akik olyan tagokból verbuválódtak, mint a Flashback vagy az Another World kreálói. A nyolctagú fejlesztőgárda ismét robbantani akar a HEARTH OF DARKNESS című alkotásukkal, s erre meg is van minden esélyük, hiszen az anyag egyedülálló a maga nemében. Úgy is nevezhetnénk, mint a "Felsőbbrendű Flashback", hiszen témájában, stílusában nagyon hasonlít rá, de jóval magasabb szintet üt meg. Ezt a kiemelkedően szépen animált főhősnek köszönheti (3000 fázisból áll össze a teljes mozgásskála!), nomeg az állandó mozgásban lévő háttereknek és ellenfeleknek, amelyeknek elegye leginkább egy valódi rajzfilmre emlékezteti az embert. Egyelőre két kép izelítőül, a sztorit majd néhány szám múlva, mikor már arról is lehet bővebbet tudni (jövő nyáron várható, PC-re).



ROCKET SCIENCE

Jurassic Park, Terminator, Total Recall, Alien, Conan, The Abyss. Hogy miért sorolom fel ezeket a kasszasikereket? Hát azért, mert nemrég alakult az USA-ban egy cég, a **ROCKET SCIENCE**,



amelynek tagjai olyan srácokból verődtek össze, akik a felsorolt filmeken is dolgoztak mint animátorok, számítógépes grafikusok, egyéb művészek. A cég mögött pedig egy multinacionális vállalat húzódik meg: SEGA Enterprises. Ezek az adatok azt hiszem mindent elárulnak a "vállalkozásról", amelynek első két projektjét már be is mutatták az újságíróknak. Az első a LOADSTAR, amely egy teherhajó és kapitánya kalandjait dolgozza fel interaktív formában, amolyan XXI. századi űrjáték stílusban. A játék nem szakít a már-már megszokott hagyományokkal (full-motion video, CD-minőségű zene, eddig soha nem látott effektek, bla-bla-bla), azaz csupán még egy kicsit feljebb tornássza a lécet, amit a konkurenseknek át kell majd ugraniuk, ha versenyben akarnak maradni. A második cse-



metéjük egy interaktív kalandjáték, címe CADILLACS & DINOSAURS, cselekménye pedig igen fura: 600 év múlva egy hátborzongató kalandra induljunk kedvenc járgányunkkal, egy '53-as évjáratú Cadillac-kel. Utunk során utópisztikus élőlényekbe ütközünk, akiknek már néhány millió éve ki kellett volna halniuk. Igazi őrületre számíthatunk - majd jövőre és csak PC CD-ROM-on.

US GOLD

A **US GOLD** sem akar lemaradni az űrjáték-őrületről és ők is hamarosan piacra dobnak egy "minden eddiginél szebb, jobb, ésatöbbibb" lövöldözős stuffot, ZEPHYR névre keresztelve. A sztori tipikus: 2365-ben járunk, az óriás konzorciumok csak úgy tudják kereskedelmi út-

vonalaikat megvédeni a mindenre elszánt rablóhordáktól, hogy "őrző-védő káeftéket" bérelnek fel; ők a Zefírek. A játékban tehát a törvény nevében kell minden mozgó tárgyat elpusztítani az űrsiklókra emlékeztető csészealjakban ülve alagutakban, csatornarendszerekben, sikárorokban röpködve. Magyarul semmi extra, a grafika ugyan '94-es színvonalú, az animációk korrektek, a játékon még



egy kicsit izgulni is lehet, de nem egyedülálló a hangulata. Talán csak az jelenthet felüdülést, hogy akár hatan is nyomulhatunk majd egymás ellen hálózatba kötve (megjelenés novemberben, csak PC-re).

MAX DESIGN

Az autómobilok történelme két-három évvel ezelőtt izgalmas témája volt a számítógépes játékoknak, de mára már enyhe túlkínálat van ezen a piacon is. Ezért is gondolhatta a már bizonyítottan jónevű **MAX DESIGN**, hogy megspékeli a hagyományos történelni áttekintéseket egy kis extrával. Legújabb fejlesztésük, az OLDTIMER már ennek a gondolatnak a jegyében született. Nemcsak egy egyszerű historiális stratégia/szimulációról van szó, mivel a kor technikai fejlettségének, gazdaságának, politikájának, stb függvényében az általunk kiagyalt járgányokkal versenyezhetünk is a konkurenciával. Szó szerinti versengés ez, 3D-s vezetési erőpróbák teszik egyedivé a játékmenetet. Akinek pedig még ez sem lenne elég, az egy több mint 200 korabeli képből és mozgófilmből álló különszekciót is talál majd a CD-n és kedvére megcsodálhatja a matuzsálemeket az összes technikai adattal és információkkal egyetemben. A megjelenése csak jövőre várható PC CD-ROM-on.



MAXIS

Nem hiszek a szememnek! A **MAXIS** Sim sorozatának újabb epizódja van születőben a ki tudja hány rész és kiegészítő lemez után. A legfrissebb tagnak SIM RAINFOREST lesz a címe, amiből mindenki leszűrheti, hogy egy vérbeli környezetvédelmi taggal bővül majd a nagy PC-s (és remélhetőleg az Amiga 1200-as) programcsalád. Egy dilemmákkal teli játéknak nézünk elébe, ahol a mi feladatunk lesz annak elbírálása, hogy a városépítési projektünket az erdőirtás, mint elítélt tevékenység folytatásával tegyük sikeressé, vagy valami köztes utat választva, "környezetvédelmi szempontokat is figyelembe véve" alakítsuk ősердei telepünk életét. A "tereprendezési tervünket" igen sokrétű egyeztetéseknek kell megelőznie, többek között a helyi lakosság, a területre érkező túristák illetve a csillagászok és egyéb rejtőzködő tevékenységet végző kutatók igényeit és elvárásait figyelembe véve. A már megszokott izometrikus ábrázolási forma és az ablak-irányítás kiegészül majd videofilmbetétekkel és atmoszférikus erdőhangokkal. A munkálatok még igencsak kezdeti stádiumban vannak, jövő év közepét célozták meg az alkotók a kiadás határidejeként.



US GOLD

Tudom, hogy a golfprogramok hazai keresleti görbéje tart a zéróhoz, de ezegyszer kivételt teszek. A **US GOLD** nem nyugodott bele a PGA Golf világuralmába és WORLD CUP GOLF címmel a 40 éves golf világkupa alkalmából egy nemes ajándékkal szeretné meglepni a sportág szerelmeseit. Mivel a stílus minden eleme ki lett már aknázva ezért más oldalról próbálta megvalósítani az "eddig még nem látott" minőséget a cég: a CD-ROM adta lehetőségek segítségével a legnagyobb pályák videóra lettek véve és úgy játszhatunk a terepeken, mintha TÉNYLEG ott lennénk. Az eredeti pályák legapróbb buckája is a helyén van, minden oldalról körbe



lehet járni a lyukat, a labdát, a jelzőzászlókat, stb. Egyszóval maximális mozgásszabadságot kapunk egy 100%-osan élethű terepen! Mondanom sem kell, hogy a versenyzők is digitalizáltak, mintha egy amatőr videófelvételen játszanánk vissza, ahogy Kis Pista luftot üt, vagy egy suhintással a többszáz yardra lévő lyukba talál. Állati jó lesz az anyag - nemcsak golfmegszállottaknak, hanem a szépre érzékeny egyéneknek is! Megjelenés december táján.

ELITE

Ismét feláldozóban van a 3D-s autószimulátorok csillaga, hiszen számos nagy cég jelentette be ilyetén fejlesztési szándékát. Most hozzájuk csatlakozott az **ELITE**, amely POWERSLIDE néven egy újfajta autóversenyt készít és dob hamarosan piacra PC-re. Ígéretek szerint egy kifinomult irányítási rendszerrel ellátott, a vezetőnek nagy mozgási szabadságot kínáló, SVGA-s poligonos grafikai megoldásokkal feltuningolt produkció sül majd ki a dologból. Hatféle járgánnyal dönghetünk (többek között Toyota Celica, Ford Escort Cosworth, Peugeot 205 GTI) a kiválasztott géppel a többi ellen, 22 különféle tereptulajdonságokkal megáldott pályán, 5 féle rálátási lehetőséggel. Érdekes, hogy belső nézet nincs, de annál nagyobb hangsúlyt fektettek a külső nézetek érdekesebbé és látványosabbá tételére. További ínyencségként látványos kipörgéseket, indításnál füstölgő gumikat, rükvercben való száguldozást is ígér a játék. Idénre ígérik, de valószínűbb a jövő év eleje.



Hányadik bőr is ez, kedves ORIGIN?

ARMADA

WING COMMANDER

1, 2, 3, Privateer, Academy... Armada. Bizony, a "sorozat" folytatódik, az Origin a legmélyéig kivesézi az űrhajós akciójátékok repertoárját. Az első két részben az Államszövetség és a Kilrathik között dúló háborúk közepébe csöppentünk, a Privateerben egy pénzsóvár kereskedő személyében huppantunk űrhajóba, míg az Academy-ben az eddig összeszedett űrrepülőtudásunkból vizsgázhattunk illetve kedvünkre gyakorolhattunk. Mi jöhet még? Ezt a kérdést én is feltettem magamnak, amíg bele nem mélyedtem az Armadába. Néhány percnyi ismerkedés után kiderült, hogy a Wing Commander alap ismét kapott egy kis stratégiai fűszerezést, de nem olyat mint egy éve a Privateer! Nem is ólommentes paprikát, sőt mégcsak nem is valami egzotikus nyavaját, hanem egy nagyon régi témát húztak rá - persze szép, új köntösben, úgy, hogy az megfeleljen a nép elvárásainak. Hogy mi is ez (egy levegővel)? Bolygók felderítése, azokon bányák telepítése, űrhajógyártás, erődépítés - és persze az ellenfél leigázása. Na, ha már mindenki tud mindent, akár mélyebben is beleáshatjuk magunkat az Armadába...



● Az osztott képernyő tényleg a végletekig le van csupaszítva. Ha ügyesen segítjük egymást, nincs ellenfelünk!



● Néhány éve még állóképeek is megcsodáltuk volna. Mára ez a vektoros valóság!



● Stratégia terén igen szegényes az ARMADA. Csak ezekből az építményekből húzhatunk fel valamit a bolygóra.



● Szomorú vég! A rakéta szemével követhetjük végig ellenfeleink megsemmisülését.

CSITT-CSATT, AVAGY RÖVIDEN A LEHETŐSÉGEKRŐL

Először néhány szót a technikai háttérről: a program nem ijeszthet el senkit méretével, a hat install lemez még kevésnek is tűnik. A memóriaigény a régi (4 MB), a hangkártyák terén sem jelent meg semmi újítás. Sajnos nem ismeri a GUS-t sem, de az emulátorok elég tisztességesen hajlandók együttműködni a programmal. Egy kis probléma azonban itt is akad: ha a megaem-et használjuk, nem hajlandó annak az SB digi emulátorát használni, ha meg a SBOS-t, akkor le kell mondani a General midis zenékről, és "csak" egy mezei SB sípolásait hallgathatjuk - de legalább vannak digi hangok. Azonban - ha már a beszédnél tartunk - kiemelnék egy nagyon szimpatikus újítást: a lövöldözés közben elhagzó dumákat (mert azért egykettő be van építve) kedvünkre alakíthatjuk. Ehhez nem kell mást tennünk, mint magnóról vagy mikrofonról bedigitalizálni a kívánt szöveget WAV formátumba (a Windows Sound recordere prímán megfelel), majd az így készített WAV file-okat az armada könyvtárában található wav2tnt.exe programmal átalakítani TNT formáfumra. Pl. wav2tnt.exe sajat.wav megdöglesz, kutya! A sajat.wav saját hangfile-unk neve, az utána írt tetszőleges szöveget pedig a képernyőre írja ki a játék. Az új TNT kiterjesztésű file-t a játék setupjában berhelhetjük be (erről még később). A program grafikája minden elfogultság nélkül gyönyörű. A hajók közelről is szépek, állóképeknek is elmennének, de így, mozgatva már egész filmszerű a hatás. Egyedüli hiányérzetem az átvezetőképeknél van. Az intro is elég nyúlfarknyi, és átvezetőkkel is csak elvétve találkozik az ember. (Ne majd a 3-ban! Azt hiszem, ott nem lesz ok panaszra az átvezető(filme)k terén.) A program egyébként épít a társasjátékra, lehetőség van modemes, hálózatos sőt osztott képernyős játékra is. Így ismét eljöhet az az idő, amikor valamelyik barátunkkal rostokolunk egy gép felett, és nem egymás kezéből kapkodjuk ki a billentyűzetet, hanem kedvünkre szivathatjuk (vagy segíthetjük) egymást... (a 64-es időkből emlékszem ilyen partikra).

MOST MÁR SZIGORÚAN CSAK A KEZELÉSRŐL...

A rövidke intrót lelőve a címképernyőn találjuk magunkat (egészen megdöbbentő...), ahol a következő címszavak közül választhatunk: **One player:** egy játékos; **Two player:** két játékos; **Load game:** állás betöltése. Egy játékos esetén mehetünk lövöldözni a **Gauntlet** ponttal, fejleszthetjük startégiai tudásunkat az **Armada** feliratot választva, illetve belekezdhetünk egy nagyobbacska hadjáratba a **Campaign**-nal. Két játékos esetén ki kell választani, hogy modemen, hálozaton vagy osztott képernyőn kívánunk-e majd játszani, és végül itt is válaszathatunk a játék típusát illetően, de itt megjelenik a **Battle** pont is, amikor a kiválasztott hajóval egymás ellen kelhetünk birokra.

Az ARMADA és CAMPAIGN pontok: Bármelyik pontot választva először is meg kell határozni, hogy melyik oldalon állunk, majd megadni egy nevet. Az előkészületek evvel véget is értek. A képernyőn megjelenik a vezérlőpult, ahol a következőket látjuk: a bal felső sarokban a kiválasztott bolygó képét és néhány fontos adatot láthatunk. Ezek felülről lefelé: hányadik körben járunk; a nevünk; a bolygó neve és koordinátái; ha van hajógyártás, akkor mit gyártanak és hányadik periódusban vannak a munkálatok; S: raktárkészlet; R: kitermelhető ásványi kincs; M: kitermelés mennyisége körönként. A bal alsó radaron látjuk a jelenlegi szektor kicsinyített térképét, amelyen gyorsan mozogha-

funk. A képernyő legnagyobb részét a szektor térképa foglalja el. Itt kiválaszthatjuk a bolygókat vagy az űrhajókat, amelyeknek azután a legkülönfélébb parancsokat adhatjuk. Ezek a parancsikonok a képernyő alján helyezkednek el, lássuk akkor őket részletesebben:

MENU: ezzel léphetünk be a szokásos setup-ba, ahol menthetünk, tölthatünk, kiléphetünk a játékból, és ami a legfontosabb: beállíthatjuk, hogy gyors harcokat akarunk-e (ilyenkor a gép játszik helyettünk felettébb bénán), vagy mi kívánunk repkedni.


Ismét egy sikeres hadjárat végén. Az ellenfél anyahajója pukkan egyet és...


Amikor egymás mellett harcolunk, kedvünkre mazsolázhatunk a különféle hajók között.

PLANET MENU: ezt választva az aktuális bolygó adatai kerülnek a nagy térkép helyére. A bolygó neva, a raktárkészlet, kitermelhető ásványi kincs mennyisége, a kitermelés mannyisége körönként. Ha van hajógyártás, annak neve és a munkálatok periódusa, valamint anyahajónk raktárkészleta. A bolygókra háromféla építmény kerülhet: bánya, űrhajógyár és erőd. Kizárólag akkor építkezhetünk, ha a bolygó mellett áll az anyahajónk, és azon elegendő nyersanyag van elraktározva (az épületek ára a képük alatt van feltüntetve). Ekkor megjelenik a *BUY* felirat az alatt, amire van elég ledezetünk. Ha már létezik ilyen építmény, a *SALVAGE*-el eladhatjuk féláron. Amennyiben nincs elég anyagunk raktáron *INSF RES* jelenik meg, ha pedig az anyahajó nem tartózkodik a bolygó mellett, akkor a *NO CARRIER* felirat. Ha sikeresen bevásároltunk, további állításokra is van lehetőség: a bánya képére kattintva választhatunk a normál és gyors termelés között; a hajógyárra kattintva kiválaszthatjuk az építendő hajó típusát (a legkisebb hajó legyártási ideje 1 kör, a komolyabbaké 2-3); az erődre klikkelve pedig annak legyverzettségét állíthatjuk be (könnyű-közepes-nehéz). Az erőd nem egy utolsó dolog, mert bányáink és üzemeink sokszor a betolakodók martalékává lesznek, de ha van egy remek erődünk fordítva sülhet el a dolog. A nyilakkal a bolygók között válogathatunk.

MOVE: bármilyen űrhajóra vagy űrhajócsoportra kattintva kiválaszthatjuk az úticélt. Ha többen vannak egy csoportban, kijelölhetjük, hogy kik menjenek és kik maradjanak.

MOVE RESOURCES: ez a menüpont csak az anyahajó, bolygók és szállítóhajók esetén érvényes. Evvel mozgathatjuk a kitermelt ásványi kincseket hajóról bolygóra. Fontos: ha új bolygóra akarunk telepíteni, akkor legalább 10 egységnyi legyen az anyahajónkon, hogy legalább egy bányát tudjunk venni. Jó tudni: hiába van a bolygón 50 tonna anyagunk, ahhoz, hogy vásárolni tudjunk belőle, az anyahajón kell lennie az anyagnak.





CATALOG: az eddig megismert bolygók névsora, kitermalhető ásványi kincs mennyisége *(RES)*, kitermelés meny-nyisége körönként *(M.R.)*, raktárkészlet *(S)*, illetve az őt űrhajó nevének kezdőbetűi, és azok száma a bolygókon.

INFORMATION: az előző körben történtek leírása.

DOCK: Ha az anyahajó más hajókkal van egy helyen, azok bedokkolhatnak az anyahajóba. Ne feledjük, kezdéskor két kis hajó van bedokkolva az anyahajónkba.

EXECUTE: a kör vége, megtörténnek a kijelölt mozgások, esetleg harcokra kerül sor. Harc esetén ki kell választanunk, melyik űrhajóval kívánunk repülni, ha több is van a helyszínen. Ha kilőnek, választhatunk új hajót azok közül, akik jelenleg is harcban állnak, vagy azok közül, akik utánpótlásként a háttében maradtak.

GAUNTLET - AVAGY A RÖPKÖDÉSRŐL DIÓHÉJBAN

Aki egyedül játszik, a szokásos "Commander"-es belsőben találja magát. Osztott képernyő (a képernyőt függőlegesen választották szét) esetén csak a legfontosabb jelzőkészülékeket látjuk, minden csicsa nélkül. A műszerfal - mely géptípusonként erősen különbözik - tényleg csak a legfontosabbakat tartalmazza: a két radar az ellenfél és saját állapotunkat mutatja, a kék és piros sávok pajzsunk illetve hajónk sérülését. A radar, sebességmérő és energiamérő jelentése is alsó ránézésre egyértelmű. Aki játszott már valamelyik elődděl, annak a billentyűkiosztás is ismerős, akinek esetleg nem, az lépjen be az options menübe, ott kedvére definiálhatja a kiosztást. Itt lehet egyébként beüzemelni saját gyártmányú digi file-ainkat, ki-be kapcsolhatjuk a hangot és zenét, kalibrálhatjuk a joyt.

Egyszóval nem egy utolsó játék az ARMADA. Bár a stratégiai rész kicsit gyermetegnek tűnhet, főleg egy Outposthoz képest, de a program remek szórakozás, akár egy félórás kikapcsolódásra is, hisz nem kell napokat tölteni a bonyolult menük és almenük kibogozásával. Ha pedig sikerül beszervezni valamelyik haverunkat egy párbajra vagy egy társas repkedésre, akkor pillanatok alatt el lehet ütni egy esős, borús, ködös novemberi estét.

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ
W.C. ARMADA — KIADJA: ORIGIN
grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
ÖSSZHATÁS 89%
C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 12MB VIDEO: VGA CPU: 386+
CD: ä ZENE: SB ROLAND ADLIB

HA A ROSSZASÁG AZ ÉLETELEMED, AKKOR EZ A TE JÁTÉKOD!

THE

Végre egy játék, amelyben nem az unalmas JÓ-szerepet kell játszanunk, hanem megmártózhatunk a rosszaság hűs hullámaiban is. A The Clue-ban ugyanis egy betörőt alakítunk. Hol is játszódhatna a játék, mint Londonban, az 1950-es években, amikor az egész világon virágkorát élte a bűnözés. A Tökéletes Vonatrablás is ekkoriban történt - azt hiszem. Ideális tehát a környezet ahhoz, hogy megvalósítsuk életünk nagy vágyát, és elraboljuk a Brit Koronaékszereket, melyek segítségével életünk hátralévő részében milliomosként élhetnénk. Addig azonban hosszú út vezet, lássuk hát, hogyan is kezdjünk hozzá.

Vidéki gyerekként érkezünk Londonba, kevés pénzzel, kicsivel több tehetséggel és még több ambícióval. Ez azonban még mind kevés az elinduláshoz. Először is egy szobára lesz szükségünk, ahol az akciókat kitervelhetjük. Ezért menjünk a rendőrségre, ahol ha bejelentjük, hogy ellopták a pénztárcánkat, az a roggyant rendőr ad egy tizest. Ezzel már kivehetünk egy szobát, majd azonnal fel is hívhatjuk anyucit. Ő egy barátját ajánlja: forduljunk hozzá, ha megszorulunk. Tegyünk is így, mire ő egy egyszerű betörés fejében ad egy autót, és egy kis pénzt felszerelésre. Most már mindenünk megvan, amivel elindulhatunk, lássuk hát, mi is kell egy sikeres akcióhoz:

MOZGÁS, FELDERÍTÉS

- **WALK:** a jelenlegi színhelyen mehetünk be az egyes épületekbe, vagy elsétálhatunk a taxihoz.
- **TALK:** az épp erre lődörgő ismerősökkel beszélgethetünk (kikérdezhetjük általános témákról, tapasztalatairól, munkájáról, rendőrségi priuszáról, valamint - ha bűnöző alkat - munkát is ajánlhatunk neki a következő akciónkba). Betérhetünk a munkahelyükra is, de ott sokkal kötöttebb a társalgás, mint egy Pub-ban, ahol felszabadultabban beszélgethetünk. Lehet, hogy a munkahelyén nagyobb százalékot kér a zsákmányból, mint a szabadidejében.

● A bárokban találkozhatunk leendő társainkkal. A részeget azért ne zargassuk.

● Első akciónkat is gondos tervezés előzze meg!

- **WAIT:** várhatunk (amíg kinyit egy bolt, valaki megérkezik, stb).
- **LOOK** (nem a Skywalker): a helyszínt vagy az erre sétáló embereket nézhetjük meg. Ha egy leendő célépületben vagyunk, akkor itt a következő pontokat láthatjuk:

● Ebbe a boltba bármikor visszatérhetünk, ha egy kis zsebpénzre van szükségünk.

- *Next Object*: az épületben található tárgyak között lapozhatunk;
- *Previous Object*: szintén;
- *Examine*: a kiválasztott tárgy megvizsgálása. Ha az egy riasztó, akkor azt láthatjuk, hogy mely egyéb tárgyak vannak rákötve, egyébként pedig a (benne tárolt) tárgy becsült értékét, súlyát, méretét és a képét nézhetjük meg;
- *Guard*: ha az épületben van őr, akkor annak az útvonalát vizsgálhatjuk meg;
- *Ready*: kész a vizsgálódás, mehetünk.

- **CALL TAXI** ponttal juthatunk el más helyszínekre.
- **THINK:** gondolkodás mindenféléről.
  - *General*: Matt Stuvysunt (tehát a saját) állapotunkról, képességeinkről;
  - *Own Cars*: a saját autóinkról olvashatunk (név, kor, teljesítmény és sebesség új korában, értéke, szállítható személyek száma, általános állapota, motor/gumik/karosszéria állapota, maximális teher, feltűnőségének foka - ez a korával, színével, állapotával, valamint azzal van összefüggésben, hogy hány akcióban használtuk már fel. Ha ez a szám 50 körül van, mindenképpen adjuk el és vegyünk egy másikat, különben a tetthelyen valaki emlékezni fog a rendszámunkra, és mehetünk a rács mögé);
  - *Friends*: ismerőseinkről általában, a leendő cinkostársainkról (akiknek már ajánlottunk munkát) bővebben olvashatunk itt. Tulajdonságaik és képességeik a következők lehetnek: **HEALTH** (a gyors munkához és meneküléshez kell), **MOOD** (jobban koncentrál, kevesebb áruló nyomot hagy), **INTELLIGENCE** (a bonyolultabb munkákhoz - kasszafúráshoz, riasztókiiktatáshoz - kell, de az akció utáni "felszívódáshoz" sem árt), **STRENGTH** (harcban, zsákmánycipeléskor), **STAMINA** (enélkül pihennie kell az akció alatt vagy áruló

BÁR A KÜLCSÍNY NEM A LEGJOBB A JÁTEKMENET LEBILINCSELŐ.

nyomokat hagy), **LOYALTY** (ha elkapják, beköp-e vagy sem), **DEXTERITY** (kézügyesség, finom munkákhoz és harchoz), **PERSONAL RELATIONSHIPS** (ha az magas, nem köp be ha elkapják, mert "szeret minket"), **REPUTATION** (nem jó, ha magas, mert akció után nehezen tud elrejtőzni, mindenhol felismerik), **GREED** (nem jó, ha a társ önző), **NERVES** (munkához, esetleg vallatáskor, harckor jól jönnek a kötélidegek), **RECORDS** (szintén nem jó, ha már van priusza). Az adottságok pedig: **DRIVING** (menekülèskor milyen gyorsan tudja vezetni az autót), **LOCKS** (ajtók kinyitása), **EXPLOSIVES** (robbanóanyag kezelése), **ELECTRONICS** (milyen gyorsan tudja átdrótozni a riasztókat), **LOOKING OUT** ("hesszeléskor" jól jön az a bizonyos hatodik érzék), **FIGHTING** (őrökkel való harc).

- **OWN TOOLS**: az eszközeink neve, értéke, a használó sérülés-



veszélye, az okozott zaj, használatához szükséges egyéb eszközök, felhasználhatósága.

- **BUILDING**: a kiszemelt épületekről olvashatunk, úgymint: **ALARM MARGIN** (maximum ennyi időnk van az akció teljes végrehajtására. Természetesen minél gyorsabbak vagyunk, annál nagyobb az előnyünk a rendőrség előtt), **VALUABLES** (annyi "zsé" van az épületben), **ESCAPE ROUTE** (menekülési útvonal - a helyes autó kiválasztásához kell, városban a lóerő, autópályán a végsebesség a döntő), **SECURITY** (mennyire védett az épület - riasztókkal, őrökkel, rendőrjárőrökkel. Itt jegyzem meg, hogy ha egy riasztó megszólal akciónk alatt, akkor már hiába menekülünk, mindenképp elkapnak), **RADIO** (adóvevőznek-e az őrök - ilyenkor a mi adásainkat is elfoghatják), **TRAINING OF GUARDS** (őrök kiképzettsége: jó, ha a harcos emberünk ennél jobban tud küzdeni), **MAXIMUM NOISE** (ennél nagyobb zajnál a járőr vagy a szomszédok felfigyelnek; a helyes eszközök kiválasztásához fontos).
- **LOOT**: a zsákmány, amit eddig összeraboltunk.

AUTÓK

A Wellington Roadon van a kereskedő. Itt egyrészt a parkolóban eladhatjuk kocsinkat és másikat vehetünk, másrészt a garázsban a már meglevő kocsinkat festethetjük át, javíttathatjuk részenként vagy globálisan, persze jó drágán - akárcsak az életben. Két-háromszor használt kocsinkat már adjuk el, mert hiába festegetjük, javítgatjuk, úgyis túl feltűnő marad. Ezt a százalékot egy új járgánynál is nézzük meg, mert egy Jeep vagy egy Jaguár már alapjában szemet szúr.

ESZKÖZÖK

Ezt a boltot a Watling Streeten találjuk. Itt vehetünk egyre modernebb felszerelést, megnézhetjük azok használhatóságát, zajszintjét, valamint hogy milyen tudás és egyéb kellék kell a használatukhoz. Ne felejtsük el a kellékeket is megvizsgálni, mert egy fúró hiába csendes, ha a generátor hangjától a fal ledobja a vakolatot. Azon viszont ne ijedjünk meg, hogy eleinte csak álkulcsokat lehat kapni, mert mire kelleni fog, meg lesz a lángvágó is. Egy viszont nagyon fontos: kesztyűt vegyünk először, különben a nyomozók azonnal kiderítik, hogy mi voltunk az "ismeretlen tettesek". Ugyanígy a cipő és a maszk sem árt. Mindent csak egyszer kell megvenni, mert az akció alatt azt minden társunk használja (még a kesztyűt is).



Legújabb barátunknak van egy kis bolítése.



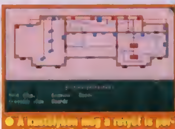
Következő célpontunk a Festetics-kastély lesz.

AZ ORGAZDA

Több is van belőlük. Mindegyik egykét dologra specializálódott (szobrok, képek, ételkülönlegességek, pénzmosás), értelemszerűen azoknál több pénzt kaphatunk az áruért, mint a többieknél. Nem árt körbenézni egy-egy rablás után, mert egy rossz üzlettel sok haszontól maradhatunk el egy-egy értékesebb műtárgynál.

A KIFIGYELÉS

Ahogy egyre több betörést követünk el, újabb és újabb lehetőségek merülnek fel a következő akcióhoz, míg végül a múzeumokon, bankokon keresztül el nem jutunk a Towerig, ahol a koronaékszereket őrzik. Egy-egy ilyen helyszínt az akció előtt nem árt figyelni, azonban ekkor mi is egyre gyanúsabbak leszünk. 50 %-ig azonban mindenképpen ki kell figyelni a helyet, hogy elkezdhessük tervezni a betörést. Ahogy egyre több időt töltünk a bokrok között lapulva, egyre pontosabbak lesznek az adataink az épületről, az őrökről és a szajréról. Behatolva a LOOK pontnál leírtak szerint tájékozódhatunk, de csak annak arányában látjuk az alaprajzot, hogy hány százalékig figyeltük ki a helyet - 50%-nál csak a belső tér felét láthatjuk.



A kastélyban még a helyet is percenként ellenőrzik.

A TERVEZÉS

Hotelszobánkban, csendes magányunkban alakíthatjuk ki a terveket, a társakat telefonon szervezhetjük be, ha eddig még nem tettük meg. Beállíthatjuk a célépületet, a menekülőautót, annak vezetőjét, valamint elolvashatjuk a saját részesedésünket, az útvonalat és annak hosszát. Új tagokat is vehetünk fel, régiek helyett is, de maximum annyit, hogy velünk együtt elférjenek a kocsiban. Ezután elkezdhetjük magát a tervezést. Itt az eddigi, félbehagyott tervenkat változtathatjuk meg, folytathatjuk, vagy kezdhetjük teljesen elölről is. Embereink mozgását, cselekvéseit itt kell minden részletre figyelve beállítanunk, mert a betörés alatt már nem változtathatunk. Minden cselekvés után nézzük meg a kis órát, amely másodpercre bontva mutatja az eltelt időt. Nagyon fontos, hogy az egyes tárgyakat csak akkor mozgassuk, ha biztos, hogy egy társunk már kikapcsolta a riasztót. Ehhez várnunk kell néha, ilyenkor ácsoroghatunk egy bizonyos ideig vagy addig, amíg a másik nem üzen rádión. Minden eszköz mellett elolvashatjuk, hogy az aktuális zár kinyitásához mennyi időre van szükségünk. Az őröket csak hátulról lehet eredményesen elnémítani, mert szemből észrevesz és riasztja társait. Az akciónak akkor van vége, ha mindenki visszatért a kocsihoz. Aki épp nem mozog vagy szerel, az pihen és figyel. Ha kész vagyunk, a hotelszobában alhatunk egyet vagy kezdhetjük a végrehajtást. Ekkor már csak az azonnali menekülés az, amit választhatunk, egyébként minden a terv szerint halad majd. A menekülèskor a kocsi sebessége a vezetőtől függ, ha a fekete pont (a zsaruk kocsija) utolér, akkor kampó.

Valójában a játék nem a leglátványosabbak közül való, zenéje sem túl jó (azért nem rossz), de a története annyira lebilincselő, hogy összességében az év játéka címre esélyes játékká válik a program. Mindenképp próbáljátok ki Ti is az Erő Sötét Oldalát!

Ancy

576 KBYTE ÉRTÉKELŐ

THE CLUE — KIADJA: NEO/KOMPART

grafika	5/10
hang/zene	6/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	9/10

ÖSSZHATÁS: **88%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 6MB VIDEO: VGA CPU: 286 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

1. rész

Első látásra csúnyácskának tűnhet a játék, de a játékos hamar rájön, valójában mennyire részletdús, egyéni a DreamWeb világa.

DreamWeb

SZEX, BRUTALITÁS, misztikum szigorúan csak 18 éven felülieknek!!!

Álmaidban az Álomhálóra utazol [illegible] nem más, mint egy [illegible] szövetség, melynek minden [illegible] aktiva, akaratlanul. Az Álomháló [illegible] életét, cselekedetét. A [illegible] érzése, indulata [illegible]. Ha [illegible] meghal, más lép a [illegible] átformálva a [illegible]. És most [illegible] a Gonosz [illegible] lettek. Ha továbbra is nálunk marad az [illegible] káoszba döntheti az egész világot. A [illegible] egy embert választottak ki, hogy [illegible] a világot a veszélytől. [illegible]

Gondoltam a hosszú távú biztonságra, ezért pénzemet lézerfegyverbe fektettem...

A Dreamweb [illegible] melyben az [illegible] ér, állandó sav[illegible] emberek zsebü[illegible] lehajtott fejje[illegible] 100%-ban a reali[illegible] hogy 18 éven [illegible] lott. Itt igazi vér folyik [illegible] robbannak darabokra [illegible] kosságok követik [illegible] varunk.

A mellékelt táblázatban [illegible] tást, mely példásan egyszerű és mégis szinte végtelen lehetőséget kínál, hiszen több száz tárgyat, szereplőt vizsgálhatunk meg, beszélhetünk velük, használhatjuk őket. Minden tereptárgyat részletesen megvizsgálhatunk a szép számú helyszínen.

A játék nagy segítsége a Network, mely egy számítógépes hálózat hírekkel, levelezéssel, időjárásjelentéssel, valamint cartridge-okkal, melyeket a helyszíneken elszórva találhatunk és melyek értékes információkat tartalmazhatnak. A cartridge-ot a konzolba kell behelyeznünk, majd a monitort használva beléphetünk a hálózatba. Itt a következő utasításokat adhatjuk ki:

- LIST: a file-ok kilistázása. A LIST [illegible] kombináció [illegible] használható, akárcsak a LIST CARTRIDGE.
- READ: a file-ok szövegét olvashatjuk így el.
- LOGON: ha névre szóló üzeneteink vannak, ezzel adhatjuk be személyes kódunkat (pl. LOGON RYAN, [illegible] jelszónk). [illegible] az állatadatokat [illegible] atjuk el.
- KEYS: [illegible] ki, amelyekbe beléptünk [illegible]
- HELP: [illegible]
- EXIT: [illegible]

Clint Eastwood forog a sírjában. Ilyen lassú reflexeket!

[illegible] juk a küldetéseket, legalábbis [illegible]. A folytatás a következő [illegible].

[illegible] Ryan [illegible]ából:

[illegible] álom [illegible] Ő [illegible] nem [illegible] a [illegible] a [illegible] a [illegible] gal [illegible] a fogot [illegible] vendéglő [illegible] hogy [illegible] vagyok [illegible] alakott [illegible] hogy [illegible] Spa[illegible] ki, [illegible] is nyomott a [illegible] a bárpultnál ülő emberrel [illegible] David Crane [illegible] rock[illegible] oteljének neve! - ő [illegible] [illegible] dultam haza [illegible]. Még [illegible] egy [illegible] az [illegible] mert bizonyára [illegible] vastam az [illegible] a [illegible] rendetlenségben [illegible] Az [illegible] áltam Louis és Eden [illegible] valamint Louis címét. Fel[illegible] a [illegible] és irány Louis. Itt [illegible] ostorszerű fegyverrel [illegible] tott. Ez [illegible], de a címet is [illegible]. Hát [illegible] megőrült? Miután magamhoz [illegible] magam Louis-hoz, aki épp a [illegible] trónált. Valahogy illett is a személyiségéhez [illegible]. Ez nem akadályozott meg abban, hogy [illegible] a cipőjét. A haver nem kapta fel a [illegible] egy bárba, ahol olyan [illegible], akik biztosan [illegible] egy [illegible]! A [illegible] fiókjából [illegible] találtam meg [illegible] az [illegible] hogy beengedjen Louis kártyájával. A [illegible] elérhető egy hátsó szob[illegible] (a kód 5222). [illegible] vert.

Khm... Hölgyem, Uram! Zavarhatok egy pillanatra?

Irány a [illegible] Hotel. Az itteniekkel beszélve megtudtam, hogy Crane a legfelső emeletet bérelte ki, ezért kivettem az alatta levő emelet egyik luxus[illegible]osztályát. A kapott kártyát a liftben használva már meg is érkeztem az emeletre. [illegible] is felvettem a baltát a [illegible] majd a liftben a kés segítségével [illegible] a vezérlést (lefeszítettem az irányító [illegible] majd elvágtam a vezetékeket). Mikor a lift már [illegible] lett, felmásztam [illegible] a [illegible], majd a baltával [illegible] az ajtót. [illegible] Crane lakosztályába, a [illegible] vágtam a [illegible] a másik fővédőt is szerencsésen [illegible] majd amíg a fegyveres [illegible] hidegvérrel fejbelőttem. [illegible] végre megtaláltam Crane-t, aki [illegible] foglalatoskodott. [illegible]

Kettes kamera: közelíts a vértócsára!

A KÉPERNYŐ FELÉPÍTÉSE:

1 Inventory. Kabátunkra mutatva léphetünk be ide. Ryan összesen harminc tárgyat vehet fel, melyek között az 1-2-3 pontokkal lapozhatunk, ikonokkal. A tárgyat bal kattal tudjuk megfogni (oldalt vagy helytakarékosabb belerakni egy másik, tárolásra alkalmas tárgyba), jobbal pedig használni. Ilyenkor vagy automatikusan alkalmazzuk, vagy azt is meg kell jelölnünk, hogy melyik másik tárgyunkon akarjuk használni.

2 Zoom-képernyő. Itt a játéktér egy kinagyított darabját láthatjuk, ahová a kéz éppen mutat. Így sokkal könnyebben vehetjük fel, vizsgálhatjuk meg az apróbb tárgyakat.

3 Szem. Saját szemünkre mutatva egy általános leírást kapunk a helyszínről, röviden körbenézünk. Nem túl fontos. Ha felfedezzük a szemüvegünket, sokkal csodásban néznek ám ki!

4 A fő játéktér. Itt egy kezet mozgatva mehetünk oda tárgyakhoz, megvizsgálhatjuk azokat, ki-be csukhatjuk őket (pl. CD-lemezjátszók, Network-masinák). Emberekre kattintva a jobb felül megjelenő képükre mutatva beszélhetünk is velük. Ha egy tárgy megvizsgálásakor annak képe is megjelenik a leírása felett, akkor arra kattintva el is helyezhetjük inventorynkban. A játéktér egyébként felülről mutatja az eseményeket.

5 Opcációk. Itt a lemezműveletekhez férhetünk hozzá, valamint itt kapcsolhatjuk ki-be a kis, kinagyított képernyőt, mely megkönnyíti a helyszínek tárgyainak keresését. Ha felcsatoltuk óránkat, akkor az időt is itt láthatjuk.

1 2 3 4 5

LOCATION:
POOL ROOM

Examine Pool table

...ágy alatt keresett menedéket, így nem is kellett rá feleslegesen pazarolnom a lőszert, azonnal kinyírhattam Cranet egy jól célzott matikaslövéssel. A benne lakozó energia kiszabadult, majd belém szállva elrepített az Álomhálóra, ahol már vártak megbízóim, a Háló Őrei. Meg is adják következő célpontomat, Sterling tábornok személyében. Felvettem a kártyát, megkerestem a tábornokhoz tartozó ajtót, majd a kulcsot használva visszateleportáltam a valós világba.

Legszembetűnőbb hazamenetel után valami nyom után kutatva elolvastam a híreket. Megtudtam, hogy a tábornok a hatos tévéstúdióban lép majd fel, mert interjút ad. Ide ellátogatva azonnal egyértelmű lett, hogy valami hátsó bejáratot kell keresnem, mert a főkapunál csak egy hemzsegtek a katonák. Szerencsém volt, mert hátul csakugyan nem volt senki, csak egy öreg éjjeliőr. Ő se sokáig, mivel azonnal meghalt, mikor fegyveremmel az orra és a szája között egy öklömnyi lyukat lőttem a fejébe. Ezután már csak a görcsbe rándult ujjai között kellett átkapcsolnom egy táblán néhány gombot, és máris kinyílt a hátsó ajtó. Beléptem. Egy bronzkaja akadt meg a szemem, amely alatt egy takarítófiú belépőkártyájápillantottam meg. Hirtelen ötlettől vezérelve befutottam a helyiségbe, ahol a takarítókellékeket tárolták. Egy dobozt pillantottam meg a falon, melyből (csavarhúzó kicsavarozása után) egy biztosítékot nyertem ki. Elsurrantam egy másik hangárba, melyben egy létra vezetett az emeletre. Innen a stúdió fölé jutottam, az állványok mögül a tábornokot pillantottam meg. Egy gyors mozdulattal kicseréltem a daru irányítópaneljének kiégett biztosítékát az előbb talált jóra, majd a darun lógó súlyt a tábornok fejére ejtettem. A spriccelő véren át látomásom volt – a többi áldozataimat láttam, egy felrobbanó embert, egy leszakadt kezet, egy nőt, akinek a lábai helyén véres csonk lógott csak és azért könyörgött, hogy öljem meg..



Hm. Tehát ezért volt itt az a megtermett testőr.

...tartott a helyzet, melynek többi részét szakértőink már vizsgálják. Amint többet tudunk a fejleményekről (a következő számban), azonnal továbbítjuk olvasóink felé.

Ancy

576 ÉRTÉKELŐ

DREAMWEB – EMPIRE

grafika	8/10
hang/zene	8/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	7/10

ÖSSZHATÁS **88%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 1MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

BLACKTHORNE

LÁM, LÁM – NEM KELL AHHOZ CSODAGÉP, HOGY EGY JÓT JÁTSSZUNK!



A TUUL évszázadokig egy békés világ volt - addig, amíg csak egy emberi faj éldegélt a bolygón. Az uralkodójuk egy hatalmas sámán volt, akinek a legendák szerint minden fellelhető tudás a kezében összpontosult. Az uralkodói pozíció évszázadokon keresztül apáról-fiúra szállt, generációkon keresztül, töretlenül. A sorozat 99. évében azonban fiúikrek születtek, így kétségessé vált a trón további sorsa. A varázslók több tucatnyi tesztnek vetették alá a gyermekeket és rövidesen világossá vált, hogy az ikrek teljesen azonos képességűek. Egy napon az apa útra kelt, hogy egy utolsó feladatot adjon a fiuknak - ennek színhelyéül a Szomorúság Sivatagát választotta. A fiúk három nap múlva tértek vissza és két drágakő volt náluk, egy világos, egy sötét. Az apa már nem jött vissza - meghalt, és a testéből keletkezett a két kő. Az ő összes tudását rejtették a gyémántok, melyek közül a fiúk kiválasztották a nekik tetszőt. Ennek a döntésnek a következményét TUUL örökké érezni fogja.

Ettől a naptól kezdve TUUL két különböző populációra bomlott. Sokan a Világoskövet választó fiút követték és a sivatagtól északra lekvő területeken alapították királyságot, melyet ANDROTH-nak neveztek. A többiek a Sötétkő birtokosával tartottak a sivatagtól délre és felépítették Ka'dra'suul városát. Androth virágzott, és az emberek gyönyörű parkokkal és terekkel vették körül az éltető energiától vibráló követ. Ka'dra'suul más utat választott, ők a katakombák mélyére, a hatalmas kastély termei alá rejtették a követ. Lassacskán azonban ez a gyémánt is kifejtette hatását - az emberek fizikai és lelki változásokon estek át és egy idő után egy teljesen zord faj alakult ki belőlük. Szerencsére a hatalmas sivatag miatt a két nép egyáltalán nem érintkezett egymással. Egy napon azonban a Sötétkő energiája, amit XANDRALITE-nak hívtak, elkezdett kiapadni. A démoni Sötétkő nem adott többé elég anyagot a fűtéshez és világításhoz.

Egy fiatal harcos, névszerint SARLAC maga mellé állította az embereket és ANDROTH ellen prédikált. Azzal lázította társait, hogy az ott élők igazságtalanul élvezik a Világoskő áldásos hatását. SARLAC rövidesen hatalomra jutott, befészkelte magát a hatalmas Árnyék Rejtő kastélyba, és seregeit ANDROTH leigázására vezette. A békés város védtelen lakói hamar áldozatul estek Sarlac hordáinak. Arra kényszerítették őket, hogy saját bányáikban dolgozzanak és táplálják a kihűlőfélben levő Sötétkövet. Még a háború kezdetekor Vlaros király fontos lépésre szánta el magát - varázslatos úton elküldte fiát a Földre, hogy magasszintű katonai kiképzést kapjon. Vele volt a Világoskő, amellyel akkor kell majd visszatérnie, ha képes lesz népének felszabadítására. Húsz év után megszólalt Kyle Blackthorne emlékezete - a szuperharcos visszatért saját világába! Galadril varázsló elteleportálta őt a bányába, ahol a hű elkezdhette felszabadító küldetését.

NÉZZÉTEK MEG A KÉPEKET - HÁT NEM IMÁDNIVALÓ?



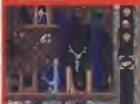
[illegible]



Volt kapu, nincs kapu



A [illegible] bomba [illegible]



Ide kell a lebegőgép

TRIED IT, LIKED IT, LOVED IT
(Megpróbáltam, megtetszett, megszerettem)

Az INTERPLAY programozói úgy gondolták, hogy az igazi NAGY JÁTÉKOSOK talán még nem felejtették el, hogy milyen nagyszerű is egy vérbeli akció-kalandjáték. Egy olyan, aminek rabul ejtő meséje van, izgalmas, kemény, könnyen kezelhető - olyan, mint sok játék volt ANNAK IDEJÉN. Nem kell hozzá CD tejátszó, nincs benne renderelt 3 dimenziós csodaszáguldás, nincsenek nyakatekert joystickrángatások. Csak a hős, pár fegyver, több ellenfél és egy jókora labirintus. **IMPOSSIBLE MISSION+FORT APOCALYPSE+COMMANDO= BLACKTHORNE.**









TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

Tényleg nehéz mit írni erről a csodálatos játékról, hiszen aki a képek alapján nem izgul be, azt nem is akarom meggyőzni. Fehér atlétatrikós hősünkkel 5 különálló helyszínt kell bejárni, melyek igen szerteágazó labirintusoknak felelnek meg - létrákkal, szakadékokkal, kapaszkodókkal. Fegyverünkkel akár hátrafelé is lőhetünk, futhatunk, védekezésként beállhatunk az árnyékba és akár bukfencezhetünk is. Néhány eszközt is felhasználhatunk (némelyiket újra is!), kulcsokat, bombákat, lebegőkészüléket mindezeket egy menüből kiválasztva, rém kényelmesen. A tesztet a PC-s verzió előzeteséről készítettem, amelyben csak az első helyszínt lehetett bejárni. Körülbelül az újság megjelenésének hetében már a 17 pályás SUPER NINTENDO és MEGADRIVE változat is kapható lesz, a PC-vel együtt. A grafika semmiféle nagy attrakciót nem tartalmaz, de az én ízlésemnek mégis 100%-osan megfelel. Higgyétek el, ennél több nem kell egy játékhoz sem - mégsem a 32/64 bité a világ!

Martin



A 10. évfordulóját ünneplő **Computer Karácsony** szeretettel várja a számítástechnika megszállottjait **1994 december 10-11-én a Közszolgálati Szakszervezetek Szövetségének Székházában (Budapest, VIII. ker., Puskin utca 4.)!** Szenzációs programokkal, óriási vásárlási akciókkal, aktuális kérdésekben illetékes meghívott szakértőkkel, bemutatókkal, világpremierekkel várunk mindenkit.

Belépő: 70 Ft (felnőtt), 40 Ft (gyermek, nyugdíjas, katona).

NYITVA: 9-19 óráig

Mi is ott leszünk!

THE PARTY '94

December 26-31-ig Dániában, Herningben kerül megrendezésre az év legnagyobb Amigás, PC-s, C64-es demo party-ja kb. 4000 résztvevővel a világ minden tájáról, fantasztikus versenyekkel és programokkal.

Most te is ott lehetsz!

Az utazással kapcsolatos információk és jelentkezés: 185-75-75 (Petroff).

Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 december 20-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy SEGA MEGADRIVE-ot és hozzá tetszőlegesen kiválasztott SEGA játékot nyerhetsz a budapesti, győri vagy pécsi 576Kbyte Shop választékából.
A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

- ❑ **negyed évre: 600,–**
- ❑ **fél évre: 1.200,–**
- ❑ **egy évre: 2.400,–**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: ______________________

Címe: ______________________

Irányítószám: ______________________

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 Kbyte

COMGAME GM

1389 Budapest, Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:
Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 240,– Ft + 25% ÁFA = 300,– Ft minden további sor 100,– Ft + 25% ÁFA = 125,– Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 480,– Ft + 25% ÁFA = 600,– Ft minden további sor 200,– Ft + 25% ÁFA = 250,– Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ AMIGA (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KÍNÁL

● Amiga 500 plus 5.25 drive-val + 100 db lemez tele 3 M modulátor, CD32 gép + Microcosm, Diggers, Oscar játékok. Danatuszki Zsolt 4400 Nyíregyháza, Rajk László u. 38

● Commodore A500 (V 1.3, 1 MB) színes sztereó monitorral 50 db lemezzel olcsón eladó. Érd. 4482 Kótaj, Ady E. u. 25 (délután 4-től) vagy írj levelet

● **Sürgősen eladó! Egy Vortex Golden Gate 25 MHz 80386 SX-AT emulátor Amiga2000/ Amiga3000 floppy disk controllerrel. Irányár: 25.000 Ft. Dobó Balázs 1115 Bp. Fraknó u. 12/b. II/7. Tel.: 1-622-507.**

● A500 500+, 800-hoz 40 MB HD+ 8 MB SIMM-RAM bővítőhely sürgősen eladó. Ár megegyezés szerint. Tel: (77)-381-883 hétvégeken. EMAIL: h 430827@stud.u-szeged.hu

● Eladó Amiga2000 + KS 2.0 + 2 MB RAM A2091 + 50 MB HD + 2 db floppy + 2 db Mikrojoy + 300 lemez + Philips monitor. Irányár: 82 000 Ft. Korom Mihály 1037 Bp., Bécsi u. 281

● Amiga CD32 + 7 játék eladó (Pl. Wing Commander, Myth). Ár: 38 000 Ft. Érdeklődni lehet az 1061-621 telefonszámon. Kroó Balázs

● Amiga1200 sürgősen eladó. Kérésre extrák: hangdigi, midi interface, lemezek. Irányár: 44 900 Ft. Érdeklődni: Szödényi István 2100 Gödöllő, Harasztí köz 6

● Eladó jó állapotban levő A500, 1 MB, színes monitorral, lemezekkel, Action Replay kártyával, joystickkal. Irányár: 52 000 Ft. Erdei Tamás Tel: 06 37 388-284

● Eladó Amiga 500 (1 MB) + TV modulátor, Bootselector + Chip/Fast RAM átkapcsoló + 20 db lemez. Ára: 28 000 Ft. Érdeklődni: 1899-064 Nyeste Jánosnál vagy személyesen 1042 Budapest IV., Virág út 31. IX/56. Kocsis Sándornál

● Amiga 500 1 MB RAM modulátor olcsón eladó. Veinnék A1200-at. Cím: 2400 Dunaújváros, Hajnal u. 4. 2/5. Tel: 06-25-311-803 munkaidőben (Vörös Ágnes)

● Amiga 600 eladó játékokkal, Joystickkal, szakirodalommal, Philips monochrom zöld monitorral 28 000 Ft-ért, külön-külön is. Érd: Oláh Zsolt 2363 Felsőpakony, Csokonai u. 39

● Eladó 1 db Amiga 1200-as 40 MB-os Winchesterrel + játékok, egér, joy, 1 db Philips monitor. Érd: Radván Tamás 6090 Kunszentmiklós, Rigó u. 6/A Tel: 76/351-686

● Eladó A500 (1M RAM, 1.3/2.0) + 1084s monitor + külső drive + 2 M külső Fast RAM + lemezek és egyéb kiegészítők. Érd: Nagy Péter 262-45-11/235-ös szoba (az esti órákban)

● Amiga 500 plus (2.0, 1MB), Winchester (45 MB, 8 MB bővítő, 2 MB RAM), külső 3,5 drive, 200 lemez prg., TV RGB kábel, Joy eladó. Dömötör Lajos, Kecskemét, Tölgyfa u. 9/A

● Eladó Amiga 500 (V 1.3, 1MB) + 80 MB Winchester + TV modulátor + kb. 100 db lemez box-szal + játékok. Egyben kb. 50 000 Ft. Tel: 06/22/388-921

● Eladó Amiga 500, 1,5 MB RAM, TV modulátor, felhasználói lemez, egér. Ugyanitt eladó C64 magnóval. Cím: Varga Szabolcs 8800 Nagykanizsa, Kórház u. 67

● Eladó Amiga 500 (1 MB), 1200-as egér, 3 db joystick, 50 lemez, TV modulátor. Ár: 38 000 Ft. Cím: Horváth Gábor 2600 Vác, Vám u. 10. 5/2

● Eladó Amiga 500, 1 MB + külső drive, 1 db joy, 80 db lemezzel és Iromasterlével. Ára: 47.000 Ft. Érdeklődni 17 órától 271-5586 számon

● Amiga CD32, 2 hónapos, 2 lemezzel, garanciával 28 000 Ft-ért eladó. Tel: 13-10-881 Kövesdy Zoltán

C64 KERES

● Veinnék C-64-est Floppyval, monitorral! Eladó C-64-es magnóval, sok játékkal. Cím: Fejér Gyula 5000 Szolnok, Pollack M. út 11. Csere esetén ráfizetek

C64 KÍNÁL

● C-64-es + 1541-es floppy, 2 db magnó, 1 db 1001-es floppy sürgősen eladó olcsón. Programokkal és könyvekkel együtt. Cím: 5650 Mezőberény, Újtelep u. 9. Melkó József

● Eladó egy C64 + magnó + 4 db joystick + kazetták + zöld, hang nélküli Reuters monitor. Irányár: 12 000 Ft. Tóth János Tel: 284-19-98

● Eladó C64 + 3 joy + floppy + magnó + printer + sok játék. Érd: Márton Ferenc 4400 Nyíregyháza, Kiss Ernő út 44-46. fsz.5

● C64 + 1541 Floppy + magnó + TV + 2 db joy + 150 játék + szakirodalom eladó. Érd: 1610-230 csak hétközben (4-ig) vagy Budaörs, Szivárvány u. 3. 10. 98

● Eladó C128 + 1541 Floppy + magnó + C64 és CPM játék + felhasználói prg. + kazetták + szakirodalom. Cím: Turóczi Odett 5142 Alattyán, Szent István tér 3. Ár csak 20 000 Ft.

● Eladó C64/II + 1541/II + Action Replay V 7.0 + Orion monitor + MPS 1000 nyomtató + 2 joy + 1351 egér + 100 lemez felhasználói és játék programok + szakirodalom. Ár: 47 000 Ft. Érd: Vágási Levente 2094 Nagykovácsi, Kossuth Lajos u. 87 (délután)

PC KÍNÁL

● Eladó 386 DX-40, 2MB RAM, 20MB HDD, 1.2 MB FDD, mono SVGA monitor, mikrokapcs. bill., kijelzős mini torony, mouse + pad. Ár: 52 000 Ft. Ziman Péter Szob 27/370-111

● Eladó egy Maxtor 210 MB-os Winchester sok új játékkal megkímélt állapotban. Cím: Elek Vidor 6400 Kiskunhalas, Székely u. 5/b. Tel: 322-919

● **Eladó 286 AT, 12 MHZ, 640 KB RAM, SVGA monitor color, 1.2 MB FDD, 42 MB HDD, AdLib + egér + joy + sok játék. Ár: 41.000 Ft. MD játékok cseréje érdekel, megegyezünk! Tel.: 189-3849.**

● Sürgősen eladó: 200 üres lemez, Powersound 2.7-es hangkártya, Mitsumi CD ROM drive. Cím: Dobay Csaba 7632 Pécs, Lőkte J. u. 2.

● Eladó egy két hónapos 386 DX-40 alaplap + koprocesszor (ára: 12 000 Ft) és 8 db Simm RAM (ára: 8 000 Ft). Cím: Ács Ferenc 1031 Budapest, Nánási út 19

EGYÉB KERES

● Keresek C128-as géphez CP/M (V 3.0) rendszerlemezt, Jane szövegszerkesztő programot (program + Help disc) valamint bármilyen más programot. Tel: 292-1773. Tamás Tamás (délután)

● Atari Portfolio tulajdonosok jelentkezését várom. Programok, tartozékok érdekelnek. Tel: 112-4278/17-456 Cím: Bóné József 1039 Budapest, Pünkösdfürdő u. 38

EGYÉB KÍNÁL

● Eladó 1 db NES két játékkal (Joker Returns, Mario Bros 1). Cím: Ambrusz Csaba 4400 Nyíregyháza, Sipkay Barna út 1. Tel.: 318000 Érdeklődni este 6 óráig

● 1541-PC adatátviteli kábel (Commodore 64 emulátorhoz) 3 200 Ft-ért megrendelhető. Tel: (06 1) 1351 288 (16-20 óra között) Minden jog fenntartva!

● Eladó Aladdin kazetta SEGA Megadrive-hoz. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni: Barna Tibor Tel: 116-9942 este 7 után

● Eladó egy Game Gear jó állapotban, adapterrel, '94-es kék elemtartóval. Irányár: 17.000 Ft. Tel: 1407-138 délután 17 órától

● Eladó SEGA MD kazetták és elcserélhető. Aladdin 6500 Ft. Street of Rage 4000 Ft. Alien Storm. Polyendi András 9321 Farád, Szondi u. 1

● Eladó Master System 2, két irányító és kazetták. Érdeklődni: Tel: 06/35/367-067 4 óra után. Cím: Regécs András 2646 Drégelypalánk, Petőfi út 9

● Eladó SEGA Megadrive 6 15.000 Ft játékok: Jurassic Park 3 500 Ft. Aladdin 5 000 Ft. Sonic 2 1 500 Ft. Game Boy 5 000 Ft. játékok 1 500 Ft. Tel: 52/361-910

● Eladó SEGA MD két év garanciával + 2 joy + Sonic 1, 2, 3 + Columns + Hang-On + Italia 90. Ár: 35 000 Ft. Fogarasy Zsolt Tel: 06/30/410-342 este

● Eladó Nintendó alapgép + 4 joystick + négyes elosztó + 5 játék: S.Mario Bros 1 és 3, Tetris* Tennis, World Cup. Irányár: 26 000 Ft. Tel: 02/487-680 (18 órától)

● Super Nintendo + tartozékok + 1 pad + 5 db toplistás program eladó 33 000 Ft-ért. Cím: Laskai Sándor 1204 Bp. XX. Tátra tér 8/2. 4 lh. fsz.3

● Eladó 1 db Super Nintendo + 1 joypad + Mortal Kombat 2 (PAL) + 1 konverter. Ára: 35 000 Ft. Cím: 2030 Érd, Emőke u. 1/b. Bezák Krisztián Tel: 06/23 366-330 csere is érdekel

● 1 éves, jó állapotban levő Game Boy + Populous játék és SEGA Megadrive játékok (Ariel, Toki, Tazmania, Risky Woods) eladók. Tel: 2200801 Varga Tamás

● Eladó egy SEGA Game Gear két játékkazettával: Sonic 2, Sonic Chaos. Irányár: 15 000 Ft. Érdeklődni az 1-663-625-ös telefonszámon délután

● Eladó Super NES kazetták: Gun Force 3500 Ft és Krusty's Super Fun House 3500 Ft-ért. Érd: Nuszer István 4029 Debrecen, Csapó u. 87

● Game Boy + 8 db játék (W.Cup- Duck tales - Tetris - Turrican - Jetsons - Looney Tunes - Nail Scales - Top Gun) eladó 25 990 Ft. Kovács Tamás 8500 Pápa, Vajda P. ltp. 22.

● Eladó SNES-re Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat, Zelda, WWF Royal Rumble, Final Fight, Street Fighter 2 + tippek, kódok SNES-re Tel: 274-21-85

● Eladó 4 db SEGA Game Gear játékkazetta 2500 Ft/db: Donald Duck, Psychic World, Sonic 1-2. Laurinyecz Zoltán, 5540 Szarvas, Széchenyi u. 15. Tel: 06/313-042

● Eladó Megadrive-ra Street Fighter 6 (SCE) + Universal adapter (USA - Japán) 9 000 Ft-ért. A játék külön is 7 500 Ft-ért. Harcos Gábor 8100 Várpalota, Veszprémi út 8. Tel: 88-372-358

● Eladó SNES-hez Super Star Wars, Mortal Kombat, Final Fight, Street Fighter II., Super Ghouls 'n Ghosts, AM rendszerű Aladdin, Super Mario World. Tel: 37373131

● Eladó NES alapgép + 4-es elosztó, 2 db joystick + 3 játék: Super Mario, Tetris, Nintendo World

● Cup együtt, külön Super Mario 3, Empire Strikes Back. Tel: 37373131

● SNES kazetták eladók: Aladdin, Street Fighter Turbo, NBA JAM, Super Wrestle Mania, Tiny Toon Exhaust Heat. Cím: András Gábor 7800 Siklós, Zombori 43

● SNES kazetták eladók: S.M. World 7 000 Ft és Rival Turf 5 000 Ft. Tel: 06/44/371-320 Érdeklődni hétköznap 19 óra után

EGYÉB CSERE

● SNES, SEGA Megadrive játékprogramokat cserélek vagy vásárolok. Válaszborítékban tájékoztatót küldök. Garai Szilvia 5200 Törökszentmiklós, Szent Imre 4/a

● SEGA MD II -met (2 joy + 4 játék) Amigára cserélném, vagy eladnám. 8500 Pápa, Acsádi út 32. Győrffy Szilárd

● Mortal Kombat - Mortal Kombat 2-re ráfizetéssel (SNES) Lajkó Roland 8600 Siófok, Tanácsház u. 18. 1 lh.

A hónap dumája

Hmmm... Azt már jó ideje megszoktam, hogy minden cikket elkezdeni a legnehezebb. Csak ül az ember a szövegszerkesztő előtt és bambán bámulja a hófehér képernyőt, miközben magában az egész hóbelevancot újságostól, főszerkesztőstül a francba kívánja (bocs, Zolee). Ez a zilált lelki állapot számomra az újságírás kényszerű velejárója, szóval mostanra már egészen megszoktam a bevezető megírásával járó szellemi mazochizmust.

Ez a Hónap dumája viszont majdnem kifogott rajtam! Nyugodtan hazaslattyogok egy borús délutánon, kikergetem a macskát a szobámból, leülök a video elé, berakok valami nem túl intellektuális brutálfilmet, töltök magamnak egy krigli kólát és jóleső elégedettséggel dőlök hátra a fotelben. Ah, édes semmittevés... Aztán, mint ilyenkor már lenni szokott, megszólal a telefon. Ez magában még nem lenne baj, hisz egy telefonhívás számtalan kellemes történés előjátéka lehet. Példának okáért jelenthet egy jó kis sörözést, egy kellemes kis Warhammer partit vagy akármit. Azonban ilyenkor hónap vége felé például jelenthet mindenféle főszerkesztői sürgetéseket és letolásokat is. Lássuk csak, Fantazmagória megírva, leadva, ez rendben. Iron Cross, na itt valóban van némi lemaradásom. Ha jól emlékszem, úgy tegnapelőttre ígértem. Lassan ideje lenne feltenni a winchesterre... Na mindegy, a legrosszabbra felkészülve felveszem a kagylót, természetesen Zolee bársonyos hangja üdvözöl.

Ááá, üdv Zolee, na mizujs az irodában? Iron Cross? Izé, valahonnan ismerős nekem ez a játék... Hogy tegnapelőttre? Nahát, hogy rohan az idő... Persze, akkor majd holnapra. Esetleg holnaputánra. Mikor is kell leadni a nyomdának az anyagot? Semmi, csak úgy eszembe jutott... He?? Hogy írjam meg a Hónap Dumáját is? Nem, nem, szívesen megcsinálom. Akkor ezt megbeszéltük, jövő hét közepe felé viszem az Iron Crosst. Na jó, hétfőre...

Már ekkor baljós előérzeteim voltak evvel a Hónap dumája rovattal kapcsolatban, hisz jóformán semmi koncepcióm nem volt arról, hogy mi a fenéről írjak. PC-Konzol téma kilőve, erről már írt Martin. A Commodore cég tündöklése és bukása szintén kilőve, erről meg Zolee írt. Szerepjátékok - azért ne vigyük a dolgot túlzásba, elvégre jóból is megárt a sok. Szóval hosszú perceken keresztül szenvedtem, de semmi eredmény. Végül hosszas és kínos töprengések közepette született meg az ötlet: miért ne írhatnék arról, hogy **VALÓJÁBAN** hogyan készül az újság, elvégre ez a téma bizonyára sokakat érdekelne.

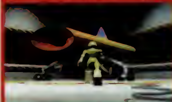
Az első dolog, amivel behatóbban és részletesebben foglalkozni szeretnék, a **LAPZÁRTA.** Ez a már-már misztikus időpont központi szerepet játszik minden újságíró életében. A lapzárta nem egyszerűen egy dátum, hanep egy piros betűs ünnep, ami egy kegyetlen és véres hét végét hivatott jelezni. Ez a hét pedig a **CIKKLEADÁSOK HETE.** Furcsa, de már számtalanszor bebizonyosodott tény, mondhatni axióma, hogy a lapzárta nem mindig jelenti a cikkleadások végét. Előfordul ugyanis, hogy a szerencsétlen cikkíró szubjektív és objektív okok összetett láncolatának következtében nem képes a lapzártáig befejezni egy cikket. Ilyenkor pedig BAJ van. Nagy-nagy baj... A egész tortúra szelíd, ámde igen határozott szemrehányásokkal kezdődik. A finom dorgálások aztán igen hamar szenvedélyes lecse..ésekké, majd életveszélyes fenyegetésekké válnak. Eleinte csak a főszerkesztő zaklatja az embert. Ezt ha nehezen is, de el lehet viselni. Na de amikor már a grafikus szerkesztő, a laptulajdonos, a nyomda és a titkárnő is minket hívogat, akkor már tarthatatlanná válik a helyzet. S ilyenkor bizony kénytelen vagyok az ölembe venni a billentyűzetet, hogy végre megírjam azt a (...obszcén jelző...) cikket. Szintén kényes időszak még az **ÚJDONSÁGOK SZÉTOSZTÁSA** is, elvégre ekkor dől el, hogy ki mennyi lét markol majd fizetés címén. Az ilyen alkalmakkor a szerkesztőséget prédára éhes sakálként rójják az újságírók, a legkisebb programra is azonnal lecsapva. Egyedül Martin szemléli nyugodtan az eseményeket, elvégre a konzolok között ő az egyeduralkodó. Ugyanez már a legkevésbé sem mondható el a főszerkesztőről, elvégre neki kell a számtalan cikket és rovatot valami újságszerű dologgá gyúrnia.

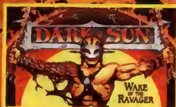
Előfordul persze az is, hogy semmi érdekes anyag nincs, ez különösen a lapzárta előtti héten tud bosszantó lenni. Ilyenkor aztán mindenki ideges, az újságírók a pénzüket, Zolee az állását, a tulaj (Herr Balogh) a profitját félti. Persze a dolgok így vagy úgy, de mindenképpen rendeződnek. Vagy nem, de ez már egy másik történet... Erről majd egy más alkalommal írok, ugyanis itt a lap alja, valamint azt az istenverte Iron Crosst lassan tényleg fel kell tennem a winchire...

T.J.



Ebben a hónapban a legnagyobb csalódást az Ocean által már hónapok óta [illegible] **INFERNO** okozta. Azt is elmondom, hogy [illegible]. Mert a szegény-szerencsétlen mániákusok [illegible] szeptember óta lázban égnek, ugyanis "[illegible]nék" voltak oly kedvesek és szeptemberre ígérték a megjelenését. Rohanás naponta a [illegible] boltba, kérdezik a csinos eladólányt, hogy [illegible] jött-e már? Amaz enyhe pírral közli az [illegible] mert még mindig nem jött meg, pedig [illegible] négy-öt napja itt lenne az ideje. Aztán még [illegible]kább elpirul, mikor kiderül, hogy nem is **ARRÓL** kérdezték, hanem **ERRŐL**. A hivatalos [illegible] szerint azért akadozik a kiadás, mert [illegible]ban fogják kiadni... Aztán kiderül, hogy ez is [illegible]csa volt, mert a fémdoboz egymaga többe [illegible]rülne, mint a benne lévő produktum. Újabb [illegible]nos csend övezte hónap telik el, már minden [illegible]ság (Tiszán innen, Dunán túl) arról regél, [illegible] ilyen jó, meg olyan frankó lesz, de még [illegible] semmi. Joggal kezdik elveszíteni a türelmüket [illegible] nyájas olvasók és vásárlók, mivel úgy [illegible] hogy akár ők is lehettek volna ez Eszelős [illegible]tás [illegible]





"A bolygó, ahol mindig süt a nap... a bolygó, ahol a víz aranyat ér... a bolygó, ahol csak a legszívósabbak maradhatnak életben... az ellentmondásos bolygó neve: Darksun. Az AD&D-seknek nem jelenthet újdonságot a Dark[illegible] meg? [illegible] első részének [illegible] DARKSUN [illegible] [illegible] jogosan mindenki [illegible] megoldotta játékos. A válasz [illegible] mindenki a régi, ugyanaz a szem[illegible] semmi sem változott [illegible] [illegible] át [illegible] a tör[illegible] [illegible] Természetesen csak egy [illegible] így értelemszerűen nincs [illegible] a játék [illegible] feladatot bemutatni, vagyis önmagamat [illegible]. Lássunk inkább egy bővebb ismertetést.

AHOL A KALANDOK KEZDŐDNEK: TYR

[illegible] egy hölgy [illegible] szemünk [illegible] fanyegeti a [illegible]. Kérdezzük egy szolgát, akit pillanatnyilag [illegible] ni csak az arra kijelölt helyen [illegible] Fayine megígéri, hogy segít [illegible] 10.000 kerámiás tartozását Acarral. [illegible] nyugati kapu felé látik, kiszolgesen [illegible] a törlesztést. Ám Acarnak van egy [illegible] Boric-kal (a szomszéd házban [illegible] vezetőjével: egy papírt kellene [illegible] jogosítja a Gack ház tagjait a korlátlan [illegible]


Ő az a híres Tyr-i áros, aki mindenféle feladattal ellát - és mellesleg nem fizet rosszul!

[illegible] beszélgessünk el [illegible] a VA [illegible] Akta [illegible] keresünk [illegible] a draxanok [illegible] ahol [illegible] draxanok [illegible] Kalak [illegible] bejönni, azt nem [illegible] de [illegible] Tasaria [illegible] novet [illegible] Novak [illegible] aki templar de [illegible] [illegible] lehet [illegible] Kalak [illegible] a [illegible]

DARK


A Szelek lantját hamisítatlan Szélgúcsérak védik. Hallottatok már róluk?

meg, mit látott, mire azt mondja, siessünk a Veiled Alliance székhelyére, Arslan majd segít.. mondókáját nem tudja befejezni, mert néhány marcona alak ránk támad. Mivel a VA-ról még semmit sem tudunk, először keressük meg Arslant, aki innen keletre, a helyi kocsmában tartózkodik. Arslan feladattal bíz meg: hozzuk el a templarokktól Kalaabuta levelét, a templarok terveivel; [illegible] segítségünkre lehet Fayina. Aki nem olvas, csak nyomkodja a válaszokat, annak tiszteleom a helyzetet: Kalak, Tyr királya nemrég halt meg, és a hely varázslók, a templarok, elvesztették varázserejüket. Szervezkednek a draxanokkal, a egyöttesen akarják Tyr uralkodójának Lord Warriort, aki egy hatalmas sárkány segítségével készül Tyrt elfoglalni, a a tervnek napokon belül teljesülnie kell(ene). Először is keressük fel Fayine-t a helyi fogadóban, bérjünk

re Boric-kal sikerül az ügylet, rohanjunk vissza Acarhoz, aki örömében elengedi Fayina tartozását. Fayina most már mindent elárul: az ajtón kettőt, majd egyet kell kopogni, [illegible] kinyíljon, sőt még a [illegible] szobához is ad egy kulcsot [illegible] ahol értékes ékszereket szoktak [illegible] Raboljuk ki azt a helyiséget, s közben [illegible] zunk. Menjünk el a templarokhoz, nyitjuk a Kalaabutát [illegible] aki ügyesen forgatja a szavakat, annak elég Kalaabutával végeznie, s a levéllel Arslanhoz rohanni. De előbb menjünk a főlróba [illegible] sarok) és írtsuk ki a három csontit. Most keressük fel Arslant, aki elviszi a VA székhelyére, ami

KALANDOZÁSOK A PIRAMISBAN

A [illegible] szobrot egy jó [illegible] hatástalanítsuk, [illegible] dultat a [illegible] Aki [illegible] boljuk [illegible] el a piramis oldalában lévő rácshoz. Másszunk be, Abelard varázslót gyógyítsuk meg egy kis gyümölccsel, [illegible] halljanak [illegible] a templa[illegible] [illegible] be, s a bent lévő szektárnyat teleportáljunk a piramis [illegible] ahol most Rasnika, a [illegible] nesz varázsló garázdálkodik. Írtsuk [illegible] őt és embereit, majd [illegible] a [illegible] Hoppá! A draxanok betörtek és [illegible] az [illegible] [illegible] készítő érjáratokat, majd [illegible] ki Matthiast, aki egy titkos átjárót mutat [illegible] delgezászobája felé. A rejtett termek [illegible] vannak draxanokkal [illegible] templarokkal sőt még Lord Warrior [illegible] pillanatra! [illegible] az [illegible] [illegible] vagyunk [illegible] a szakadt [illegible] Keressük fel Remila-t, aki elpanaszolja, [illegible] elvitték a [illegible] amivel értéki varázsérőre tett szert Lord Warrior. Felsorol négy tárgyat [illegible] of Winds, Promere's hammer [illegible] feladatot


Szerencsétlen! Egy [illegible] különösen rosszul eshet egy jégvihar.


Íme egy mezei karakterlap kedvenc [illegible], aki (majdnem) halhatatlan.

szerezzünk meg, hogy ellensúlyozni tudjuk az urna erejét. Az élet serlegét Silvaintól kapjuk meg: gyógykútja mögött találjuk a kupát. Menjünk fel a városba, ahol egyik lakásban két gólem jelent meg vezérükkel. Nyugodtan verjük le őket, majd húzzuk el a faliszőnyeget, ami mögött egy kriptaajtót találunk varázserővel lezárva. Érintsük hozzá az élet serlegét, amit az első elementális erőt feloldozza (víz). Most már nincs más, mint a másik három cuccot összeszedni: beszélgessünk a karaván vezetőjével, aki épp most indul, s így megnyílnak a kapuk előttünk is a Jannok birodalmába, a sivatagba. Keressük meg a szövőnő sátrát, adjuk át neki a szakadt szőnyeget. Aludjunk két napot, majd a kobor mellett kémkedő templomtól zavarjuk el, s vegyük el a ruháját. A szövőnőnek szüksége van egy gombolyag mágikus cérnára (ezt az előbb szerzett ruhából szedhetjük ki), és valami töltényre, amit a csata színhelyén találtunk a szőnyegek előtt. Adjuk át a cuccokat, s egy nap múlva jöhetünk érte. A szőnyeggel irány lemét a titkos terem, tegyük vissza a falra, majd a tollpamacsot (azt is itt találtuk) húzzuk végig rajta. A sütőből emeljünk ki egy darab szenet, a húzzuk végig a vulkánt ábrázoló szőnyegen. Így két teleport is megnyílt, egy a Csengő hegyeibe, a vulkánhoz, egy pedig az égigérő hegyek birodalmába. Válasszuk az utóbbit, lépjünk be a teleportba.

SUN 2

The Wake of the RAVAGER

Íme, mindkét teleport nyitva áll! Választhat: megég (a vulkánban) vagy (irány a) hegyek.

Igen, ez ő, a fő-fő gonosz, Lord Warrior. Kifejezetten fotogén figura, nemdebár?

Hű, de szürke ez a kép! De az itt történtek még a képnél is sötétebbek...

Öreg, bölcs, már a bőre is megőszült. Bizony a nagytudású Fori bácsi sokat fog segíteni!

NÉHÁNY NAP AZ ÓRIÁSOK BIRODALMÁBAN

Az óriások főköjén pestis dúl, de nagyobb baj, hogy eltűnt a Szelek Lantja, ami az egyik szükséges varázstárgy. A lényeges infókat egy Kirli nevű nő adja meg, akinek eltűnt a gyermeke. Kelgn, a gonosz óriások vezére, akivel végeznünk kell, ők tartják fogva Kirli lányát, hogy a felhővárosba juthassunk. Fent találkozunk Melantha-val. Őt tartják a lant elrablójának. Elmeséli, hogy a drakesek lopták el, s bizton a fészkükben van. Emellett beszél egy kétrészes furulyáról, amit jó lenne ha elhoznánk neki - bevallom nem sikerült csak az egyik darabjához eljutnom. Itt tényleg nincs más dolgunk, mint leverni az ellenséget, kihúzni a fészekből a tartóágat, kimenekíteni belőle az anyát és gyermekét, s magunkhoz venni a lantot.

CSENGŐ HEGYEK - AVAGY A VERINIK OTTHONA

Másszunk vissza a VA-ba, a lány a Csengő hegy a szőnyegen át. A tűzróbin a draxanoknak is kell, nehogy mi szerezzük meg előbb, ezért szép számmal találkozunk itt velük. A Verineknek segítsünk a draxanokat leverni, szabadítsuk ki Prossert a tűzelementálok gyűrűjéből. Fő feladatunk tisztázni Sorval (a három vezér egyike volt) halálát, akire rádőlt egy szobor a nagyma tónál. Keressük meg Forit, a nagy mestert, majd Nortemust, aki engedélyt ad a nyomozásra. Sorval rezidenciájában utalást találunk a gyermek szemére, ami Fori szerint a kulcs lesz a gyilkosság színhelyén. Irány a magma tó, ahol egyik szobor szemét benyomva egy jegyzetre lelünk, ami bizonyítja, hogy gyilkosság történt. Teljhatalmat kapunk a nyomozásban, de Galinix, a másodvezér szobájába nem léphetünk be. Próbáljuk rávenni, hogy beengedjen. Nem hajlandó, így kénytelenek vagyunk Rhone-tól kérni segítséget. Ő kérésünkre elhívatja Galinixot (NE legyünk a közelben!). Tegyünk el egy kulcsot Galinix szobájához. Bent találunk egy jegyzetet a szemétben a vulkán rezgésekről. A könyvtárban megtaláljuk egyik polcon Sorval naplóját, s benne egy aranykulcsot, amit Elovan, az ékszerész azonosít, hogy az amulettjéhez való. Irány a kripta, amit az imént fesztottak ki, de mindjárt le is fogták a rablót, Ulbint a kereskedőt. Hogy beszélhessünk vele a börtönben, előbb kérjünk engedélyt Rhone-tól, majd vallassuk ki Ulbint: elárulja, hogy a szobájába dugta egy kő mögé. Nincs más, mint felkutatni az amulettet, s kivenni belőle az bizonyítékot, miszerint Galin... És e pillanatban sikítás hallatszik a nagyterem felől. Nortemust baleset érte - a vulkán rezgésétől rádőlt egy szobor - akár Sorvalra. Vagy mégsem a vulkán volt? A teljhatalomra vágyó Galinix a tettes, s a két vezért is ő pusztította el. E pillanatban megmozdul a vulkán: a kitöréssel fenyegeti az egész Verin birodalmat. Galinixnak kellene a vulkánt megfékezni, de a tapasztalat édeskevés. Természetesen a mi feladatunk lemászni a vulkán gyomrába, kiirtani az ott garázdálkodó draxanokat, felhozni a tűzrubint, és varázserejével megnyugtatni a vulkánt. Így megvan a harmadik varázstárgy is. Helyszűke miatt innen már nem lehet elvétleni a játékot - csak röviden a következő helyszínekről: keressük meg Tyrben Boric-ot, aki felvesz bányásznak, a bányában, a negyedik szféra jelképét is megkaparinthatjuk. Ha hatástalanítottuk a kripta bejáratát a négy varázstárggyal, jöhet az igazi mulatság! Lord Warrior és a sárkány legyőzése.... vagy mégsem?

A játékban rengeteg bónusz-küldetés is van. Segíthetünk az erdőben a fán lakó Halflingoknak a Yuan-ti-k leverésében, társaik kiszabadításában; kiszabadíthatjuk Magnoliát, aki a Jannok Szultánjának a lánya - a papától sok értékes ajándékot kapunk. A varázsteleportok mögött mind-mind rövidke, gondolkodást igénylő pálya van - XP-ért és varázscuccokért. Egyszóval nem könnyű a Darksunt 100%-ra teljesíteni...

Karonczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ

DARK SUN II — KIADJA: SSI

grafika	7/10
hang/zene	6/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	6/10

ÖSSZHATÁS **71%**

C64: LEMEZ, KAZETTA

AMIGA: 500, 1200, CD32

PC: RAM 1MB, HD 18MB, VIDEO VGA, CPU: 286, CD 0, ZENE SB SBPRO ROLAND ADLIB

SZERETNÉD TUDNI, MILYEN EGY IZGALMAS TANKCSATA? EHHEZ IMMÁR NEM KELL AZ ÉLETEDET KOCKÁZTATNOD, DE MÉG CSAK BE SE KELL VONULNOD. ELÉG HA BESZERZED AZ ARMORED FIST CD-T.



● Nehéz helyzetben mindig számíthatunk az Apache helikopterekre ...vagy mégsem?

ARMORED

A világ legmodernebb harcjárművében, egy M1A2 Abrams harckocsiban ülsz. Megpróbálsz átlátni elnső éldezatod gomolygó füstjén, úgy érzed valaki figyel téged. Átkapcsolva a hőképre észreveszel valamit az előtted álló fák lombjai közt rejtőzve. Tankod csúcsminőségű optikái ráközelítenek e gyanús alakzatra, e egy szovjet T-80 -as tank sziluettje rajzolódik ki, e tornya épp feléd fordul. Egy kövér izzadságcsepp ül ki e homlokodra, minden idegszálad megfeszül, tudod, hogy a másodperc töredéke alatt kell cselekedned. Azonnal célba fogod és tüzelsz... Ezt most még megúsztad.

Ilyen és hasonló események bárkivel megtörténhetnek, nem kell hozzá mást tenni, mint megvásárolni a NovaLogic legújabb játékát, az Armored Fist-et. Híreket már régóta hallhattunk erről a játékról, tehát a szimulátorrajongóknak gondolom nem is kell ecsetelnem, hogy miről van szó, de egyébként is a Nova-Logic nevét azt hiszem minden PC-tulajdonos ismeri, hiszen ennek a cégnek a nevéhez fűződik a fantasztikus sikerű Comanche. Eme új művüket is a Comanche-ból már ismert grafikával oldották meg, ezzel tehát azt hiszem már képet is alkottam a játék minőségéről. A Comanche-ban viszont sokan azt kifogásolták, hogy csak egyszerűen lövöldözni kell, s több benne az akció, mint a szimuláció. Nos, ez már az Armored Fist-ről nem mondható el hiszen egy egész tankkülönítmény irányítása lesz a feladatunk, s az sem mindegy, hogy ezt milyen stratégiával tesszük.

LÁSSUK HÁT, MIRE VÁLLALKOZTUNK!

Harckocsi különítményünk a küldetésektől függően egytől négyig terjedő számú szakaszt tartalmaz. A szakaszok maximum négy harckocsiból állnak, a játék során ezek bármelyikének átvehetjük az irányítását. Tehát szerény személyünk voltaképpen a parancsnoki járműben tartózkodik, s onnan osztogathatjuk az utasításainkat. A játékban kétféle járművel fogunk találkozni: jól páncélozott, nehéz fegyverzetű harckocsikkal, és sérülékenyebb személyszállító, technikai, stb. járművekkel.

A FELSZERELÉS

Négy fajta harckocsi vezetésére van módunk, ezek mindegyike a jelenleg létező legmodernebb típusok, melyek pedig a következők: az amerikai gyártmányú **M1A2 Abrams**, és a gyengébb **Bradley IFV**, valamint az orosz kiválóság a **T-80**, s ugyanúgy egy gyengébb típus a keleti oldalról is, a **BMP 2**. A kisebb típusok persze nem hősködésre valók, hanem a jelentéktelenebb célpontok megsemmisítésére (ezt auto controllnál önmaguktól is megteszik), valamint még arra jók, hogy esetleg csalétkül szolgáljanak a nagyok, az Abrams és a T-80-as csatájában. Aki további technikai adatokra kíváncsi, annak ajánlom a játék kézikönyvét, amiben még a levegőben repkedő orosz illetve amerikai helikopterekről is olvashatunk információt.

DE HÁT HOL IS VAN MOST AZ ELLENSÉG?

Noha a programban szereplő technika valóságos, a teljesítendő missziók kitaláltak, igaz egy kicsit valóságszagúak. Számos hadműveletet közül választhatunk, melyek különböző számú küldetéseket tartalmaznak. Feladatunk az összes kijelölt célpont megsemmisítése. Ha az sikerült, az adott küldetés jelzése átvált kékre, ha pedig már mindegyik kék, azzal megnyerjük a hadműveletet. Az adott küldetéseket saját ízlésünkhöz is hozzáigazíthatjuk, ugyanis a játék tartalmaz egy **mission editort** is.

Most pedig nézzük, mit látunk, ha elindítottuk a programot. Sorban a következők közül választhatunk: először is játékost, majd hadműveletet, aztán konkrét csaták közül válogathatunk, a **Review**-nál a gépek technikai adatait nézhetjük végig, majd a **Settings**, azaz az **Options** menü következik, ezután a **Credit**-képernyő ikonja jön, végül a **Quit**-hez azt hiszem nem kell magyarázat. Ezek közül minket leginkább a **Campaigns**, azaz a hadműveletek fognak érdekelni, ezen belül ugyanis több küldetést találunk, s azt is beállíthatjuk, hogy keleti (**Eastern**) vagy nyugati (**Western**) technikával akarunk harcolni. Ha egy küldetést el akarunk fogadni, clickeljünk az **Accept** ikonra.



● Végre megérkezett az erősítés, a tüzérek rakétakilövője.



● Büszkén szemlélhetjük a tartályokon végzett pusztításunkat.

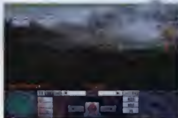


● Cél 284 fokra! Tűz!

FIST

KÉJUTAZÁS EGY ACÉLKOPORSÓBAN!


Kétségbeesett menekülés az apokalipszisből...


A füst sokszor segít a rejtőzéshez.


Ez egy telitalálat!

AKKOR KEZDŐDHET A HÁBORÚSDI!

A játék irányítása voltaképpen teljes mértékben egérrel történik, de persze lehetőség van joystick vagy thrustmaster használatára is, ezeket ilyenkor be kell állítani, illetve kalibrálni a settings menüben. A belső elrendezése a tankoknak egyébként más és más, de egyik sem túl bonyolult, úgy hogy ezek ismertetését most inkább hanyagolom, csak a főbb dolgokat említem meg.

Csapatunk mindegyik szakaszának van egy vezérharckocsija, melyet a többiek követnek. Ha ezek megsemmisülnek, mindig át kell venie a következő tanknak a vezetést. A játék kezdetekor az összes harckocsit automata pilóta irányítja, ám ha nem vesszük át az irányítást, kevés a valószínűsége, hogy megnyerjünk egy csatát, bár training módban már nálam volt rá precedens. Különítményünk bármelyik tagjának átvehetjük az irányítását, csupán annyi a dolgunk, hogy odaváltsunk (Tab), majd clickeljünk egyet bárhol. Ha vissza akarjuk rakni automata irányításra, clickeljünk a műszerfalon a "User controll" feliratra. Mellesleg ha a **Settings** menüben a **Prompts Mode** on-ra van állítva, amikor át akarunk menni egy másik tankhoz, a program előbb mindig meg fogja kérdezni, hogy visszategye-e az irányítást automatára. Fegyvereink közül az 1-4 gombokkal választhatunk, azonban amelyik tank fel van szerelve föld-levegő rakétával (SAM), annak a műszerfalon elég látható helyen külön indítógombja van.

Nem szóltam még a legfontosabb dologról, a célzásról. Ez roppant egyszerű, csak megnyomjuk a joy "B" gombját (**CapsLock**) s ezzel már be is fogtuk a célt, majd az "A" gombbal (**Space**) tüzelünk. Az automata nélkül kissé macerásabb a dolog, de néha szükség van rá, mint pl. egy aknamező felrobbantásánál. A SAM-ek is célkövetősek, így azok sem igényelnek túl nagy célzást, mellesleg ha helikopterek veszik tűz alá csapatunkat társaink **Auto Controll** alatt is használják a SAM-eket a szakaszuk védelmére. Meg kell hogy említsem még az automata toronyfargatást (a **Settings**-nél **Auto Turret Controll**), ami azt jelenti, ha ez be van kapcsolva a torony forgásával követi a befogott célpont mozgását mindaddig, amíg el nem állítjuk a célt, vagy a célpont ki nem ér a látóhatárunkból. Lehetőség van a motor füstjének a szabadba bocsájtására is (F7), amely a füstbombához hasonlóan álcázásra használható. Ez azonban leginkább csak az orosz tankok ellen hatásos, ugyanis az amerikaiak hőképes célzóberendezéssel vannak ellátva.

A csatában igen nagy szerepe lehet a külső segítségnek is, melynek két fajtája van: légi támogatás ("8"), és a tüzérségi támogatás ("7"). Az első felszíni, míg a második légi célpontok ellen hatásos, az alapelv viszont mindkettőnél ugyanaz: a lézeres célzóberendezésünk segítségével a külső segítség lövedékei ott találnak célba, ahol mi kívánjuk.


Az orosz csúcstechnológia belülről.



Úgy tűnik, ez a Szaddam nem nyugszik.

NA MOST MERRE IS KÉNE MENNI?

A programban a tájékozódáshoz, vagy esetleg az útvonalunk megtervezésében nélkülözhetetlen a **CCV Map (Command and Controll Vehicle Map)**. Ez egy műholdas térkép, melyen a saját, és az ellenség minden mozgását nyomon követhetjük. A saját csapatainkat kék, míg az ellenségét piros "O" betű jelöli. Az **AIR** feliratú jelzés légierőt, míg az **ART** tüzér egységet jelent. A kis gyémánt alakzatok a megsemmisítendő célpontokat, az apró sárga kockák aknamezőket a zöldek pedig fákat jelképeznek. Végül a pontok, és az azt összekötő vektor az útvonalunkat jelöli, automata irányításnál szakaszunk ezt a vonalat követi. A térképhez tartozó ún. szerszámosládában egyelőre négy ikont találhatunk: az első a cursor alapbeállítása, mellyel információkat kérhetünk le a térképen mozgó objektumokról, a kéz ikon, mellyel a térképet tudjuk scrollozni, az olló ikon, mellyel a térképről objektumokat tudunk kivágni, s végül az iránypontok megadására szolgáló ábra, mellyel különítményünk útvonalát tervezhetjük meg előre.

● Az ellenség persze éjjel sem alszik.

● Ez az orosz BMP2-es még a Trabantos is tültesz!

A térkép feletti ikonok közül a **Status Screen**-nél felszerelésünk állapotáról győződhetünk meg, azon kívül beállíthatjuk, hogy milyen típusú szakaszparancsnokaink legyenek (**CMDR**), hogy csapataink milyen módon haladjanak (például járőrözzenek, vagy tartsák az útvonalat stb...), hogy milyen stratégiai alakzatban közlekedjenek (**FORM**), s végül hogy milyen sebességgel haladjanak (**SPEED**). A következő ikonnal a harctérre kapcsolhatunk vissza, a negyedik ábrával pedig újra elolvashatjuk a küldetésünket. A nagyítóval a térkép részeit tudjuk kinagyítani, az órával pedig a játék időegységét csökkenthetjük ill. növelhetjük. A **UNIT** ikonra clickelve azt figyelhetjük meg, hogy az egyes szakaszainkon belül hogyan helyezkednek el a harckocsijaink. Ezzel elérkeztünk a **pályaeditort** bekapcsoló ikonhoz.

Az editorba belépve rögtön újabb négy felső ikon válik aktivizálhatóvá: az elsővel a küldetés maximális idejét állíthatjuk be kedvünk szerint (mellesleg ezt a küldetés időt egy nagy marhaságnak tartom). A **CLR**-rel a térképen fellelhető objektumokat lehet törölni. A földgömb ábrával mindenki az ízlésének megfelelő geológiai viszonyokat varázsolhat a játékba. Ezután az állásmentés ikonja jön. Ezzel ha úgy érezzük, hogy megfelelő munkát végeztünk, eltárolhatjuk a csatát, amelyet ezután már majd a játék elején lévő csata menüből lehet újra behívni. Ezután még látható egy kis lakat is, ami pedig azt a célt szolgálja, ha azt akarjuk, hogy az általunk készített terepbe már senki ne nyúljon bele, akkor ezzel lezárhatjuk, s az előző ikonnal ugyanúgy csataként elmenthetjük. A zárást tehát gondoljuk meg kétszer is, ugyanis a lezárt állásba soha többé nem lehet az editorral belenyúlni. Az editor bekapcsolásával a kis "szerszámosládánk" is hat új ikonnal gazdagodott, melyekkel helikoptereket, rakétakilövő tüzérkocsikat, aknamezőket, tankokat, fákat, és célpontként funkcionáló tartályokat helyezhetünk el a térképen.

A FONTOSABB BILLENTYŰK:

F1:	Pause
F2:	Normál, belső nézet.
F3:	Teljes képernyős nézet.
F4:	Hátsó (követés) kamera nézet.
F5:	Éjszakai optika bekapcsolása.
F6:	Célkereszt ki/be.
F7:	Motorfüst ki/be.
F8:	A tanktestet a torony irányába fordítani.
F10:	A CCV MAP-hez ugrás.
F11:	Company Status Képernyő.
F12:	Settings Képernyő.
Esc:	Átkapcsolás a CCV MAP-ra.
1-4:	Fegyverek választása.
5-6:	SAM-ok kilövése. (Csak az M3-nál ill. a BMP-nél.)
7:	Tüzér támogatás hívása.
8:	Légi támogatás hívása.
9:	Füstbomba.
Alt-A:	Auto control ki/be.
Alt+irányok:	A torony, és az ágyúcső mozgatása.
*:	A tornyot és az ágyút középre állítani.
+:	Nézet nagyítása.
-:	Nézet kicsinyítése.
>:	Belső térkép nagyítása.
<:	Belső térkép kicsinyítése.
Tab:	Következő tank.
Alt+Tab:	Előző tank.
CapsLock:	Célpont befogása.
Space:	Tűz az aktuális fegyverrel.

● A fagyos évszak ellenére alaposan megizzadtunk.

+03.1

GOALS REMAINING:26

BEFEJEZÉSÜL A SZIGORÚ ÉS PÁRTATLAN KRITIKA

Az Armored Fist grafikája első ránézésre mintha durvább felbontású lenne mint a Comanche. Azonban a gyakorlott szem felfedezi, hogy ez annak köszönhető, hogy most állandóan a felszínen járunk, míg a Comanche-ban legtöbbször madártávlatból figyeltük a terepet. Ettől függetlenül véleményem szerint lehetett volna még csiszolni a felbontáson, ugyanis néha egy dombtetőre felérve olyan recések a lejtők, mintha piramisokon furikáznánk. A programozók a játékban található, elpusztítandó objektumok sokféleségét nem vitték túlzásba. Jól jellemzi a játékot a programban fellelhető tereptárgyak száma (a megsemmisítendő objektumokat nem számolom ide) amit ha jól osztottam, szoroztam pályánként egy (!) fajta szerencsétlen kis fára (kaktuszra) jött ki. Igaz, ebből telepíthetünk annyit, amennyit nem szégyellünk. Nagyon komáltam azt a helyzetet is, amikor a legnagyobb lövöldözés közepette egyszerűen elfogyott az idő limit, és a gép szépen kiírta, hogy a teljesítményemre nincs kommentár. Hát nem tudom, hogy a háborúban is stopperrel mérik-e a küldetések hosszát? Őszintén szólva az előzetes fotókból, és a hírverésből ítélve mind grafikailag, mind hangulatilag egy kicsit többre számítottam. Ennyi negatívum után most már illik valami jót is mondani erről a játékról. Például a robbanások és a füsthatások. Az tény, hogy még soha, egyik szimulátorban sem lettek ilyen szépen kidolgozva. A CD verzió átvezető képsorai olyan csodálatosak, hogy szinte alig lehet megmondani, hogy csak komputer animációk, és nem digitalizált jelenetek. Ami még nagyon tetszett a játékban, azok a hanghatások voltak. Ez annak volt köszönhető, hogy felettébb jó hangutánzó tehetséggel vagyok megáldva. A Blasteremből ugyanis 8 MB RAM híján semmilyen hangeffektet nem sikerült kicsiholnom...

Vári Zoltán

576 ÉRTÉKELŐ

ARMORED FIST — KIADJA: NOVA LOGIC

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

ÖSSZHATÁS **78%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA:
PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB ROLAND ADLIB

● Na nem mindenapi papsajt!

● Na ki ér oda hamarabb?!

MANGA MANGA MANGA

AZ 576 KByte SHOP FILMKÍNÁLATÁBÓL





Ebben a hónapban rendhagyóan alakul a MANGA rovat. Az 576 SHOP-ban immár "nyugati" szintű ANIME rajzfilm-kínálattal várnak titeket, így időszerűnek láttam a kapható kazetták rövid ismertetését. Amint látjátok, már nem csak a MANGA cég, hanem KISEKI filmjeit is megvásárolhatjátok.



THE PROFESSIONAL - GOLGO 13

Az ellenfelei képtelenek megsemmisíteni, a nők képtelenek ellenállni neki, ő a PROFI. Golgo ezúttal túl messzire ment: egy olyan olajmágnás fiát tette el láb alól, akinek az FBI, a CIA és a Pentagon is a kezében van. Képes-e túlélni a névtelen ügynök a SNAKE nevű szuperember és a két pszichopata zsoldoskatona támadásait?

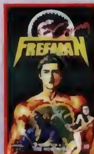
Krimi - 18 éven felülieknek



MONSTER CITY

A Wicked City rendezőjének új filmje. Tíz évvel ezelőtt Tokyo középső kerületei egy titokzatos katasztrófa következtében megsemmisültek. Egy őrült sátánista mágus arra készül, hogy áthozza a Sötét Világ démonait a mi dimenziónkba. Egy fiatal harcos behatol az elátkozott területre, a SZÖRNYEK VÁROSÁBA, hogy megmentse a világot.

Horror/Akció - 18 éven felülieknek



CRYING FREEMAN 4 - THE HOSTAGES

Los Angeles kínai negyede 60 éve a Wong család kezében van. A béke akkor borul fel, amikor a család három tagját elrabolja egy K.O. nevű terrorista szervezet. A 3 millió dolláros váltságdíj kifizetése után még mindig nem sikerül a kiváltás, így a 108 Dragons veszi át a feladatot. Pedig az egész csak egy csapda, amely FREEMAN foglyulejtésére irányul.

Erotikus krimi - 18 éven felülieknek



MACROSS II - 1-2 rész

80 év telt el a Földön a nagy Macross háború óta. Az első epizódban megismerkedünk a főszereplővel, Hibikivel, az SNN híradó vagabund riporterével. Egy napon óriási idegen flotta közelíti meg a Földet és elkezdődik a történelem legkeményebb űrháborúja. A második részben Hibiki barátságot köt egy idegen lánnyal, akit a társai mindenáron meg akarnak menteni.

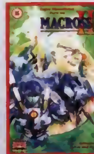
Sci-fi - 15 éven felülieknek



MACROSS II - 3-4 rész

Hibiki és Ishtar, az idegen lány a harmadik részben meglátogatják a Holdon rendezett katonai bemutatót. Senki sem sejti, hogy az idegenek hatalmas erőkkel készülnek Ishtar visszaszerzésére. A negyedik izgalmas epizódban hőseinket fogjul ejtik, s mind a két oldal igyekszik megmenteni saját emberét - az idegenek ugyanis saját hajójukat akarják megsemmisíteni!

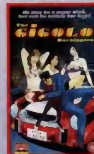
Sci-fi - 15 éven felülieknek



MACROSS II - 5-6 rész

Az 5. rész mindent elsöprő űrháborújában a földi erők alulmaradni látszanak. A flotta egyetlen reménysége a félelmetes MACROSS ágyú. Hibiki börtönbe kerül, mert közhírré akarja tenni a szomorú igazságot. Az utolsó epizódban már csak az ős MACROSS űrhajó segíthet, és egy öngyilkos támadás az idegen anyahajó ellen.

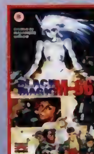
Sci-fi - 15 éven felülieknek



THE GIGOLO

Jin egy 22 éves nagyképű playboy, a nők kedvence. Egy napon azonban megismeri álmai asszonyát, akinél sajnálatos módon kudarcot vall. A titokzatos bombázó még egy lehetőséget ad neki, amely előtt azonban kemény összetűzésbe kerülnek egy motoros bandával. Mi a szépség rejtett célja, mi lesz a szerelmespár sorsa? Ez Jin életének legforróbb kalandja.

Szex/krimi - 18 éven felülieknek



BLACK MAGIC M-66

A távoli jövőben játszódó filmben egy katonai baleset folytán elveszik két gyilkos cyborg. Sybel, az elszánt újságírónő az ügy után kezd nyomozni és azon kapja magát, hogy nyakig belekeveredik. Az egyik robot halálos hajszába kezd, hogy elpusztítsa készítőjének unokáját - akit természetesen Sybel igyekszik megmenteni.

Fantasztikus kaland - 15 éven felülieknek



RUMIK WORLD - MERMAID FOREST

Egy gyönyörű mese a legendákról és a szépség utáni vágyról. A mondás úgy tartja, hogy aki eszik egy sellő húsából, az örökéletű lesz - de mi lesz azzal, aki megissza egy hableány vérét? Mi a titka a jószívű fiúnak, Yutanak és barátnőjének, Mananak? Képes-e Yuta megmenteni a lányt az elborult doktortól és démoni védencétől?

Misztikus kaland - 15 éven felülieknek




Simba és Nala


Scar [illegible] a kisoroszlánt


Rafiki bemutatja a leendő királyt


A teljes szereplőgárda

THE LION KING


A Büszke Szikla


"Már alig tudom kivárni..."


Az elefánt-temető


A hiénák mindenhol ott vannak

"A **DISNEY** egyszer csak gondolt egy nagyot" - nade Martin, hogy lehet ilyen bődséget leírni? Egy olyan mamutcégnek mint ez, amely évente több trillió dollárt keres, miért kellene egy nagyot gondolnia? Egyszerűen [illegible] kellett egy icipicit és legjobb [illegible]val össze kellett dobni egy játékot, amely a rajzfilmesek legújabb munkájához, a **LION KING**-hez igen közel áll. Hát hogy jönne az ki, ha mondjuk az Accolade készítené el az év legizgalmasabb rajzfilmjének a játék átiratát?

A cikk készültekor az **OROSZLÁNKIRÁLY** még sem a mozikban, sem az 576 SHOP polcain nem volt megtalálható, ezért ismét csak az előzetes ismertetésének hálátlan feladata várt rám. Az **INTERCOM** több méter hosszú faxot küldött, amelyben mindent megtudtam erről a csodálatosan aranyos rajzfilmről - a konzol átiratokat meg már kipróbáltam az **ECTS**-en. A sztori elolvasása után furcsa deja vu érzésem volt, hiszen az ifjú (leendő) oroszlánkirály kalandjait mintha már láttam volna valahol. És beugrott: régebben az RTL-en vagy a PRO 7-en ment egy japán rajzfilmsorozat, melynek főszereplője egy mini fekete-fehér kisállat volt. KIMBA volt a neve. Aztán később olvastam is valahol, hogy az a bizonyos cég beperelte a DISNEY-t az ötletük meglovasításáért! De ez már egy másik történet.

A SZAVANNÁK KIRÁLYA

MUFASA a bölcs oroszlán a Büszke Szikla környékének uralkodója. Neje SARABI életet ad egy kiskölyöknek, aki a SIMBA nevet kapja - és itt kezdődik a kisoroszlán királlyá érésének viszontagságos története. SIMBA sokat játszik NALA nevű pajtásával, akivel szoros barátságot köt. Simbanak sziklaként nehezedik a vállára az a tudat, hogy egy napon majd ő lesz a király - apját mindenki szereti és tiszteli, azért ő is igyekszik helytállni. A film fő mondanivalója a természetnek azon finom egyensúlya, amely az állatokat összetartja - Mufasa is sokat beszél erről fiának. SCAR (Zordon), Mufasa gonosz testvére azonban máshogy kezel[illegible] öröklésének kérdését és egy [illegible] csalja Simbát egy vadcsapáshoz. Innen Mufasa csak az élete árán tudja kimenteni Simbát a rohanó állatok patái közül. Scar ezután bebeszéli a kicsinek, hogy ő a felelős apja haláláért - Simba pedig világgá megy. Azt hiszem tovább nem mesélem a sztorit, hiszen akkor lelőném a poént.

A JÁTÉKRÓL

A konzol verziók közül egyelőre a MEGADRIVE átiratot mutatták csak be. Ennek grafikája szinte tökéletes mása a filmben látottaknak, nem túlzás azt állítani, hogy még az Aladdin-t is felülmúlja. A program két részből áll, melyből az első a kis SIMBA kalandjait mutatja be, a második a felnőtt fiuét. Összesen 10 pályára és 2 bonusz menetre bontották a film cselekményét. A főhős mozgatása annyira élethű, hogy a játékos totál átélheti az esetlen kisoroszlán bukdácsolásait, később pedig a félelmetes kifejlett állat küzdelmét.

MIÉRT MÁS, MINT A TÖBBI?

A **LION KING** alapjaiban véve eltér a legutóbbi **DISNEY** filmektől. **A KIS HABLEÁNY**, az **ALADDIN**, a **SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG** lényegében szerelmi történetek voltak, de ez a film az apa-fiú bonyolult kapcsolatára épül. A szereplő állatok tökéletesen azonosultak egy-egy emberi jellemmel, így lényegében egy, az életből kölcsönvett történetet láthatunk afrikai köntösbe bujtatva. Ennél emberibben megjeleníteni szerintem egy állatszereplőt sem lehetne. Szerencsére ezek a jellemvonások a játék karaktereire is vonatkoznak, melyek mozgásukkal és cselekedeteikkel tökéletesen adják vissza a filmben érezhető hangulatot.

MARTIN, a fóka


Menekülés


Menekülés még egyszer


A visszatérés


Bónusz pálya

SEGA

CSAK 13 ÉVEN FELÜLIEKNEK!!!

SEGA

MTV's BEAVIS AND BUTT-HEAD the game

Hey, Beavis, pull my finger!



Pull my finger!

BEAVIS és BUTT-HEAD. A srácok egyik fele imádja, a másik fele utálja őket. Gonoszak (főleg Butt-Head), idióták (főleg Beavis), idegesítőek, rosszcsontok, undorítóak, bénák - ugyanakkor jófejek, szeretnivalók, vagányok és mindenekelőtt COOL-ok! Újra divatba hozták a metál zenét, a rövidgatyát, a szoros pólót és a siklótestet. És kiröhögnek mindent, ami kispolgári - Hey, Beavis, it's sucks! Kedvencük a baseball ütő, a METALLICA és a GWAR, Amerika legdilisebb együttese. És a városban nemsokára GWAR koncert lesz!

DA-DA-DAAA-DADADA-DADAAA



That sucks!

Egy ezresem volt rá, hogy előbb-utóbb a két ultralökött sztár is játékfőszereplővé válik. Nem is kellett sokáig várni, hiszen a MEGADRIVE tulajdonosok már átélhetik azokat az izgalmakat, amelyeket két GWAR koncertjegy darabjainak megszerzése okoz. Hőseink ugyanis a sok Mouse-Burger és French-flies eladásából annyi zsozsóra tettek szert, hogy két GWAR koncertbelépőt tudtak venni. Egy szerencsétlen baleset folytán azonban a tökfejű Mr. Anderson bugyuta pudlija megette a jegyeket, később pedig a fűnyíró pengéi közé juttatta. A darabok szerteszét szóródtak, a srácok pedig az életük árán is igyekeznek összegyűjteni azokat.





Ha, mouseburger is cool!

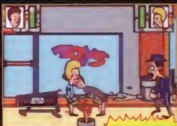
SHUT UP, BEAVIS!

Aki rendszeresen nézi az MTV-n a rajzfilmsorozatot, az tudja mire számíthat. A játék elvileg kaland/akció stílusú, de nem egy egyszerű történet! Az intro megtekintése után vagy ketten indulunk neki a feladatnak vagy egyedül, ilyenkor mind a két szereplőt mi viszszük. A START megnyomása után a B gombbal tudunk közöttük váltani. Az A benyomása közben tudunk rohanni, B-vel ugrani, C-vel pedig a fegyvert használni. Ez BEAVIS esetében egy erőteljes "böfi", BUTT-HEAD viszont a hátsó felének "al-far-hangjával" küzd az ellenfelekkel. Ha egyébként ránktámadna egy rendőr vagy egy pszichopata járókelő, addig nyomjuk rá az "anyagot", amíg el nem hullik - ellenkező esetben nem sok sikerünk lesz a játékban.

A tárgyakat a C gombbal tudjuk felvenni. Ha START-ot nyomunk, egy menüt kapunk, amelyben balról a második ablakban tudunk közülük választani - egyszerre négy dolog lehet egy szereplőnél. A tárgyakat három módon használhatjuk: 1-segítségükkel bejuthatunk zárt helyszínekre; 2-elcserélhetjük őket pénzre; 3-fegyverként alkalmazhatjuk őket. A játék egyébként nagyon intelligens, mert felismeri, hogy egy adott helyen mit tudunk csinálni: az áruházban például a bizományi bolt előtt állva a C gomb nem támadásra szolgál, hanem a beállított cuccot adhatjuk el vele. A szereplő képe mellett levő zöld csík az energia, amely a hamburgerekkel és hot-dogokkal újratölthető. A középen látható SUCKS ikonra nyomva visszakerülünk a TV szobába, ahol biztonságban vagyunk - ilyenkor viszont a felvett tárgyak visszakerülnek az eredeti helyükre. A DROP ikonnal eldobhatjuk a felesleges tárgyakat. Még egy ablak van, ahol kezdetben, hmm, a böfi-puzi-felhő látható, ide kerülnek a felvett fegyverek (a távirányító nem számít annak). A TV szoba melletti helyiségben van a GWAR poszter, ide tudjuk letenni a felvett jegydarabokat. Ugyanitt kérhető ki az elvégzett feladatok után a kódszó, amit érdemes gyakran lejegyezni - a játék ugyanis nem könnyű!



Beavis védekezik



Butt-Head támad

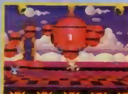
BEAVIS, I'M GONNA KICK YOUR ASS!

A feladatokról nem akarok szólni, hiszen a játék elég sokat segít az itt-ott felírt üzenetekkel, vagy a párbeszédek közben. Az pedig mindenki számára egyértelmű, hogy a WC-t például csak a bombával lehet megjavítani, nem? Elég megnézni két részt az MTV-n és máris világossá válik a logikai feladványok "mélyebb értelme"! Nehéz értékelni a játék grafikáját, hiszen ugyanabban az egyszerű stílusban rajzolták, mint a rajzfilmet. Akinek az tetszik, az itt sem fog csalódni. BUTT-HEAD-ék amikor nem mozognak, az ismert őrjöngő mozdulatokat produkálják, amit érdemes megnézni - amikor pedig futnak, az frankón halálos! A zenék általában metal hangulatúak, a digitalizált hanghatások viszont korszakalkotóan élethűek (most már lesz ami lesz kimondom) - főleg a fingás és a böfögés. Nekem nagyon bejött a játék, és szerintem minden B&B rajongó, így lesz vele - a mérhetetlen képi humor ugyanis sokat dob a programon.

Martin



Who's this dork?



● Egy főelleség a sok közül



● Mindjárt itt a vég!



● A bónusz pálya

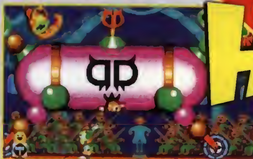
ISMÉT ALKOTTAK A JAPÁN PROGRAMOZÓK!

NE VESZÍTSD EL A FEJED!

Eddig úgy gondoltam, hogy engem aztán nem lehet meglepni, már mindent láttam, ami a "játékötletek" kategóriába belefér. Hét év a bizniszben - ezek után már mit is várhatnék el egy programtól? Ekkor viszont megérkezett 1994 legőrültebb MEGADRIVE játéka, a **DYNAMITE HEADDY!** A japán **TREASURE** már a Gunstar Heroes-zal bizonyított nekem, de ez most valami észveszejtő. A sztori egy báb-világban játszódik, ahol **D. HEADDY** a hős, **TROUBLE BRUIN** cica pedig az ügyeletes gonosz. HEADDY-vel összvissz 9 pályát kell bejárni, de mire végigmentek ezeken, kb. 25-nek fogjátok érezni. Mert itt a játékokban megszokott rendszer tökéletesen felborul!

ÁLL A BÁL

Ugye most annak kéne következni, hogy: A játék stílusa ... s itt meg is akadtam, hiszen ilyen "micsodát" én még nem láttam! Először is, a képernyőn minden MOZOG. Körülbelül egy zsillió szín van egyszerre a háttérben és percekig azt sem lehet tudni, hogy ki az ellenfél egyáltalán. Aztán kis emberünk egy 4 tagú bandával karöltve vad rohanásba kezd, hiszen megjelenik az első FŐELLENFÉL! Csak úgy, minden előzmény nélkül! És ez még csak a kezdet. Ugyanis a legyőzését követő percben ISMÉT megjelenik egy főellenfél, akit hanyattesései közben kétszer fejbe kell kólintani.



● Kutyus, mutatsd a farkincád!

RÉMÁLOM

Nagyon jót röhögtem az egyik amerikai videojáték újság tesztereinek kijelentésén, hogy miután végigjátszotta a DH-t, rémálmaiban a gonosz főszereplő macskát látta megjelenni! Ezzel arra akart utalni, hogy a játék dög nehéz, de mégis briliáns. Én egyébként ezerrel vágtam a joy-t a géphez, amikor az x-edik pályán hetedszerre gyalázott meg az egyik ellenfél.

HEADDY a futáson és ugráláson kívül minden irányba ki tudja lőni rugós fejét. Ezt a képességét a második részben be is gyakorolhatjuk, hiszen itt 3 szobában tudunk a játék feladataival megismerkedni. A pálya neve **PRACTICE AREA** és ha a sokadik játéknál már mindent tudunk az irányításról, ezt akár át is léphetjük. Szóval itt lehet a megismerkedni a fejjel-célzással, a fejjel-haladással és a fej-használattal.

A **fejjel-célzás** azért fontos, mert a főellenfeleknél egy kis angyalka a TARGET bekiabálással jelzi az eltalálandó célpontot. Ezt először a hármas pálya fa bábujánál kell használni. A **fejjel-haladást** szinte minden "normál" pályán alkalmazni kell. Csak megharapunk egy narancssárga gömböcöt és már mehetünk is felfelé. Ugyanígy kell a kapcsolókat átállítani vagy a létrákat lehúzni. A **fej-használat** a legfontosabb dolog, ezért igyekezzünk megtanulni a különböző fejek tulajdonságait. Ha már nem kell egy fej, a C gombbal visszakérhetjük az eredetit. A programban összesen 18 féle fejet találhatunk.

Bombafej: erős, de körülményes fegyver
Malacfej: a kiszóródó csillagok mindenkit eltalálnak
Porszívó fej: a környéken levő összes bónusz beszívható
Tüske fej: a függőleges falakon lehet haladni vele
Szundi fej: alvás közben töltődik az energia
Zsugorító fej: a mini világokban lehet haladni vele
Pajzs fej: a keringő tűzkanikák védenek egy ideig
Tripla fej: három kobak három irányban
Láthatatlan fej: sérthetetlenség



● Engedj má' el...



● Jéé, bábszínház!

Szárny fej: gyorsabb haladás, hosszab nyak!
Kalapács fej: heavy metál ütések
Puffadt fej: borzalom, képtelenség vele megmozdulni

HASZNÁLD A FEJED!

A **DYNAMITE HEADDY** tényleg egy gyogyós játék. Grafikája szokatlan, de veszettül szép. Igaz, hogy első látásra lehetetlen beleszeretni, de ha rám hallgattok és türelmesen küzdötök vele egy ideig, biztos megérzitek a hangulatát. Főleg azért jött be nekem, mert nem követi a szokott sémákat, kiszámíthatatlan és **VÁLTOZATOS**. Nem ez az első olyan japán játék, amelyben három másik programra való háttér és animáció bele van zsúfolva. A digitalizált hanghatások és dumák pedig egyenesen fantasztikusak!

Martin



A JÁTÉK A MEGADRIVE LEGÚJABB TRÜKKJEINEK GYŰJTEMÉNYE



A HARD CORPS a hónap legjobb MegaDrive játéka!

CONTRA - HARD CORPS

Hát igen - vannak jálékok, melyeket nem lehet leutánozni. Szerintem alig van olyan SNES tulajdonos, aki ne ismerné a PROBOTECTOR (Alien Wars, Contra) nevű szuper lövöldözős jálékot, amely tudomásom szerint még a mai napig keresett áru az 576 SHOP-ban. Eddig a percig azonban az SNES-esek belerőhöghettek a MD tulajdonosok képébe, mondván: Ez MegaDrivera nem létezik ám! Közben persze magukhoz tértek a KONAMI-nál és elkészítették a külön MegaDrive-ra tervezett verziót, melynek CONTRA - HARD CORPS a címe.



A HARD CORPS team központi figurája



Ez a nő keményebb, mint sok más kommandós



A Cyborg technológia tökéletes példánya



Emberi vonásokkal ellátott harci robot

RÚGJUK BELE A CYBORGOK HÁTSÓJÁBA!

A CHC a maga nemében tökéletes játék. Igyekeztem olyan képet választani, hogy a grafikáról is legyen fogalmatok, de a legjobb, ha hisztek nekem. Ennyire frankón összerakott lövöldözős stuffot régen nem láttam, de ha láttam volna, ez akkor is magasan ver mindent. Kezdéskor NÉGY szereplő közül választhatunk, amely négy különböző megnyerést takar! Menet közben gyakran lehet új fegyvereket felvenni, melyekből egyszerre négy lehet nálunk. Sőt, hogy a HARD CORPS ne maradjon le semmiben az SNES verzió mögött, még a MegaDrivehoz illő 3 dimenziós pályákat is lettek a játékba. Azt már csak érdekességként említem, hogy a sztori pár helyen elágazik, így mi dönthetjük el, hogy melyik utat választjuk. Emiatt a játékot akár többször is újra lehet játszani, másik karakterrel, más pályákat megoldva. Természetesen egyszerre ketten is küzdhetünk - ennek az előnyeit azt hiszem nem kell ecsetelni. Ja, nem is mondtam: a felvehető fegyverek is szereplőnként változnak, így aztán tényleg szuper változatos akciót ígér a program.


Ez a főellenség tökéletesen animált

ENNEK A JÁTÉKNAK FEELINGJE VAN!

A HARD CORPS borzalmasan hangulatos játék. Őrült gyorsan peregnek az események, folyamatosan kell lőni és SZOKATLANUL pontos az irányítás. Figuráink tényleg oda lőnek, ahova célzunk és nagyon kellemes a mozgásuk is. Az ellenfelek még a legjobb fegyvert használva is keményen ránklőnek, így egyszerre kell futni, letapulni vagy a levegőbe ugrani. Kicsit furcsáloltam ugyan, hogy ha lelőnek, elveszítjük a használt fegyverünket - ez azért van, hogy rá legyünk kényszerítve a "spórolásra", a gyengébb fegyver használatára (már akinek fontos, hogy a főellenfélhez a legjobb cuccal érkezzen oda). A támadási hullámok egyébként mindig ugyanúgy jönnek, így egy idő után jól be lehet tanulni a pályákat. A főellenfelek tényleg hatalmas méretűek, jól mozognak és még pont kinyírhatóak. Ha ugyanis magasabbra lenne állítva a mérce, senki sem csinálná végig 5-6-szor a játékot a különböző megnyerések és az új pályák miatt. Nagyon tetszik, hogy nem mindig balról-jobbra kell futkározni, harcolhatunk egy űrhajó talpán lógva és egy monster robotot üldözve is. Kivételesen a hangokkal és a zenékkel is meg voltam elégedve, ami nálam a MegaDrive játékokkal kap-csolatban nem fordul gyakran elő. Veszélyes metal muzsikákat hallhatunk a pályákon, melyeket a MUSIC TEST opcióban érdemes meghallgatni. Ezt ugyan nem tudom igazolni, de a gépkönyv szerint titkos pályák is vannak a játékban - hát kell ennél több egy lövöldözős programhoz?

Martin

Sylvester and Tweety in Cagey Capers

Én még gyermekként is mindig abba a kategóriába tartoztam, aki a rajzfilmekben a "negatív" hősöknek drukkolt. Szívből (de tényleg) gyűlöltem Jerryt és ordítottam, amikor ok nélkül cseszegette Tomot. Imádtam a prérifarkast a Gyalogkakukkból és hétről-hétre azon izgultam, hogy mikor sikerül végre megennie a madarat. De mind közül legjobban utáltam Csőrikét, az elfuserált, vízfejű, árulkodós, potyaleső, tápos madárcsökevényt. Szilveszter cica viszont a kedvencem volt. Lehet, hogy ide vezethető vissza a szeretetem a macskák iránt.


Ne megállj csak, most megvagy!



ELKAPNI, MEGENNI, HÁBORÚÚÚÚ!

Kissé gyanakodva vettem kézbe a TIME WARNER legújabb MEGADRIVE játékát, a SYLWESTER AND TWEETY-t. Attól féltem, hogy egy újabb nyálas amerikai játékot találok, amelyben törpe állatok terrorizálják a nagyobbakat - lásd Gyalogkakukk. Aztán bekapcsolás után gyanakodni kezdtem, hiszen a demo képsorai végig a cicát mutatták - EZ AZ!, üvöltöttem fel, hiszen itt csőrikét (direkt kisbetűvel, unszimpátiám jeléül) kell elkapni!

ÁLMAIM RAJZFILMJE

Hát akkor lássuk, minnek kellett volna lennie az eredeti rajzfilmnek! A pályákon Szilvesztert irányítjuk, akivel több alkalommal meg kell tépni a madarat, üldözni, míg végül elkaphatjuk. A futáson, ugráson és karmoláson kívül tárgyakat is használhatunk - a START megnyomása után választhatjuk ki a megfelelőt. A legtöbbször az a feladat, hogy a szétszórt nagyobb dolgokat - táska, hordó, doboz, asztal összetolva/összerakva lépcsőt építsünk a madárhoz illetve bizonyos helyeken a továbbjutáshoz. Az egyik gomb megnyomására távcsövünkkel megkereshetjük csőrikét (igen, kicsivel), a junior cica pedig rendszerint megmutatja a követendő irányt. Az ütő "szerszámok" az ellenfelek időleges likvidálására szolgálnak.


Áhá, szóval fent van a kicsike!

A program grafikája "vonalrajzos" - legalább is én így hívom a mindenféle varázslatok és összemosások nélküli karikatúra stílust. Ilyet előzőleg a Beavis & Butt-Headben láttam, nekem bejött. A zenék aranyosak, a digi hangok pedig tisztán érthetőek.

Martin

Szuperaranyos, jól játszható, szórakoztató program a SYLVESTER & TWEETY

VAJON ELÉG ERŐS EGYÜTT PÓKEMBER ÉS VENOM?

MAXIMUM CARNAGE

Mindig szerettem a képregényeket, de a [illegible] COMICS kiadványairól szinte semmit sem tudtam. Aztán egy nap megismertem Dávidot, aki [illegible] Magyarország legképzettebb [illegible] és mellesleg az 576 Shopban [illegible] vásárolni. Ő aztán rendszeresen kioktat a [illegible] aktuális [illegible] és a szereplők életének alakulásáról. [illegible] hogy miként alakul SPIDER-MAN és CARNAGE háborúja, az "lapozmi" bele az ACCLAIM interaktív képregényébe, a SPIDER-MAN [illegible] VENOM: MAXIMUM CARNAGE-ba, amely nem csak SNES-re, hanem MegaDrive-ra is kapható!

CARNAGE MEGSZÖKÖTT!

Cletus Kasady, a vöröshajú tömeggyilkos [illegible] ki zárkát kapott Ravencroftban, a világ legjobban őrzött börtönében. A nagyközönség azonban nem volt biztonságban [illegible] a Kasady testét uraló idegen szervezet átvette a hatalmat és [illegible] az [illegible]...

[illegible] a hozzávalókat, ami azért fontos, mert itt [illegible] [illegible] extra életet és folytatási lehetőséget [illegible] (persze ezeket meg kell keresni).

SZUPERHŐSÖK

A játék nem tartozik a könnyű prédák közé, ezért a SZUPERHŐSÖK segítségül hívása nélkül nem is lehet végigmenni rajta. Amikor a valahol egy fej ikont látunk, igyekezzünk megszerezni - ezekkel tudjuk ugyanis előhívni a többieket.

BLACK CAT: Felicia Harding apja hírhedt "[illegible]" betörő" volt, és kedvenc kislánya hamar a nyomdokaiba lépett. A [illegible]



VENOM akcióban.


SPIDER versus DEMOGOBLIN

NAGYON ÉLVEZETES JÁTÉK, NAGYON JÓ ZENÉVEL, NAGYON NEHÉZ KIVITELBEN.



Nem ééér, TÚLERŐ!

Pókember iránt [illegible] szimpátiája miatt küzd a jók oldalán.

CAPTAIN AMERICA: Steve Rogers egy olyan [illegible] fogyasztott el, amelyet a Vita-Sugarakkal [illegible] meg, [illegible] a Super Soldier Formula [illegible] egy élő második világháborús legendát [illegible] belőle.

CLOAK és DAGGER: Tyrone Johnson [illegible] Tandy Bowenbe. Egy [illegible] csoport [illegible] olyan [illegible] adott be Tyrone-nak, amitől az [illegible] vált. Tandy [illegible] egy olyan [illegible] be, amelytől a fény harcosává vált. Most már [illegible] küzdenek [illegible]

DEATHLOK: Michael Collins [illegible] [illegible] egy olyan [illegible], mely [illegible] A [illegible] maradt.

FIRESTAR: Angelica Jones a mikrohullámú [illegible] rendelkezik és apja halálát akarja megtorolni.

IRON FIST: [illegible] Rand [illegible] koncentrál [illegible] olyan [illegible] belőle, akinek [illegible] bizpontossal [illegible]

MORBIUS: Dr. [illegible] Morbius [illegible]

[illegible] Csak egy [illegible] egy mereg, melynek [illegible] az [illegible]

SPIDER-MAN: Peter Parkert egy radioaktív pók csípte meg. Peter [illegible] rájött, hogy olyan [illegible] A pókruha segítségével aztán New York [illegible] vált belőle.

VENOM: A Pókember nem tudta, hogy az általa nagynehezen levetett idegen szimbióta "fekete ruha" valaki másba költözött bele. Eddie Brock egy olyan ex-riporter, akinek Peter Parker a legnagyobb riválisa egy [illegible] riport téma miatt. Most azonban fordult a kocka, hiszen VENOM-nak újabb ellenfele [illegible] - a hozzá nagyon sokban hasonló CARNAGE!

CARNAGE ÉL!

És a helyzetet még tovább nehezíti, hogy Carnage összejött SHRIEK-kel, DOPPELGANGER-rel, DEMOGOBLIN-nal és CARRION-nal [illegible] a [illegible] csapat [illegible] VENOM és SPIDER-MAN kezében van a világ [illegible]

FESD A VÁROST VÖRÖSRE!

A MARVEL 14 részes képregénysorozatán [illegible] 27 pályán kell [illegible] A [illegible] több szálon is futhat, attól függően, hogy az [illegible] pályák után a PÓKEMBER vagy VENOM [illegible] választjuk. Az [illegible] és a mozgások [illegible] vannak a [illegible] [illegible] mert például [illegible] nem [illegible] A pályákon [illegible]

MINT A FINAL FIGHT

[illegible] hagyományaiban a FINAL FIGHT [illegible] stílust követi. [illegible] (Venom [illegible] [illegible] A [illegible] pályák [illegible] CARNAGE is [illegible] ugyanolyan [illegible] meg, mint [illegible] a képregényekben [illegible]

Martin

DRAGON

30 Mbit, 36 támadó mozgás, 3 játékos üzemmód!

Fú, de nagyon vártam a VIRGIN agyonhirdetett játékát, a DRAGON-t! Már előre láttam, hogy milyen élvezettel fogjuk Gabi barátommal püfölni az ellenfeleket, hiszen olyan játék még nem nagyon volt, amelyben egyszerre ketten lehetett ugyanazon pali ellen nyomulni. Sőt, a MULTI TAP adapterrel még HÁRMAN egyszerre is. Úgy gondoltam, ez a program megdönti majd a STREET 2 és a MORTAL sikerét. Az SNES és MEGADRIVE változat egyszerre érkezett meg az 576 SHOP-ba.

A LEGENDA

Nem láttam a játék alapjául szolgáló filmet, de a kezdő képsorok után kedvet kaptam hozzá. Őszintén, már régen láttam konzolon ilyen jó minőségű digitalizált képeket. Mondta is a Gabi, hogy a sztori (hátterek, ellenfelek) tökéletesen igazodik a filmhez. Aztán megpillantottam a grafikát és tényleg elállt a szavam - érdekes karakterek, gyönyörű grafika és bomba hangok villantak be. De nem értettem, hogy az amúgy jó játékos Gabi haverom miért bénázik annyit az első ellenféllel. No jó, mondom, akkor beszállok én is! És miután már ketten bénáztunk a második ellenféllel, rájöttem, hogy mégiscsak annál a bizonyos játéknál maradunk.

12 KEMÉNY ELLENFÉL

Kissé lógó orral kértem meg tehát Ádámot, az 576 játékosát, hogy ugyan mutassa már meg nekem, hogy szerinte miért olyan jó játék a DRAGON - én ugyanis nem boldogultam vele. Túl soknak tartottam a "töltelék animációt" és túl lassúnak a reagálást. És lőn a csoda: amikor más játszott, tényleg élvezet volt nézni a bunyót.

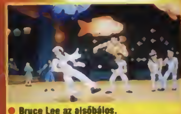


Ebből a hentesből kettő is van.

Kiderült, hogy a DRAGON-ban nem lehet úgy püfölni, mint a STREET 2-ben, mert a támadásoknak "távolsága" van, amelyet ha nem tartunk be, a levegőbe ütünk vagy rúgunk. Főleg az tetszett, amikor az egyik pali jégtömböket lökött LEE felé, az pedig szikrázó darabokra

Itt nyugszik Bruce Lee - élt 32 évet.





Bruce Lee az alsóbálos.

ütötte szét őket - jó, meg az is, amikor végre elő tudtuk venni a gyilkos NUNCHAKU-t!

MEG KELL SZOKNI

A DRAGON tehát jó, de az olyan begyepesedett/elkötelezett játékosoknak mint én, nem ajánlom. Aki fogékony az újfajta irányításokra, aki szereti a kivárós, taktikus verekedős programokat, azoknak viszont fényesrnény lesz. A grafika egetrengetően klassz!

VORTEX

AZ IGAZI PROFIK IGÉNYES JÁTÉKA

Ezúttal kissé [illegible] készítettem az ELECTRO BRAIN cég VORTEX [illegible] oka van - nekem sajnos [illegible] program. Ha teljes leírást akartam volna [illegible] ahhoz talán két oldal sem lett volna elég, ezért inkább [illegible] műfaj [illegible]

[illegible] AZ FX CHIP

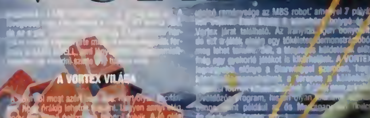
[illegible] a második FX [illegible] pel [illegible] játékot. [illegible] a S[illegible] de m[illegible] versengeni. Az FX chip [illegible] STARWING [illegible] VORTEX egy [illegible] program [illegible] keveréke. A kódot [illegible] ARGONAUT SOFTWARE [illegible] nem egy vektoros [illegible]

VORTEX - ALAGÚT AZ ŰRBEN

A játékban egy átalakulásra képes [illegible] ci robotot irányítunk - a WALKER-t. A [illegible] óriás a gyorsabb haladás [illegible]



Egy aprócska tűellentél a 4. pályáról



[illegible]

A VORTEX VILÁGA

[illegible] most azt [illegible] [illegible] órákig lehet [illegible] [illegible] robot [illegible] folyik. A jó oldal[illegible]

[illegible] nagysága az MBS robot, amellyel 7 pályán [illegible] Vortex járat található. Az irányítás [illegible] de ezt a játék [illegible] egy tökéletes demonstrációból meg lehet tanulni, sőt, a tényleges küldetések előtt még egy gyakorló játékot is kiválaszthatunk. A VORTEX [illegible] előnye a Starwinggal szemben, hogy [illegible] a terepen a különböző [illegible] [illegible] lövöldözős program, [illegible] olyan [illegible] például a [illegible] és [illegible]

- **ÉLETEINK:** A hátralevő próbálkozási lehetőségek.
- **IRÁNYTŰ:** A tájékozódást segíti, hogy el ne vesszünk.
- **PONTSZÁM:** Sikerességünk mércéje.
- **VÉDŐROBOT:** Ha már megtaláltuk, segít a harcban.
- **TÁRGYAINK:** A felvett cuccokat mutatja.
- **FEGYVEREK:** Melyik az éppen aktív fegyver és mennyi muníció van hozzá.
- **RADAR:** Az ellenfelek helyzetét mutatja.
- **SEBESSÉG:** Beállítható az MBS haladási sebessége.
- **ÜZEMANYAG:** A különböző formák különbözőképpen fogyasztják.
- **PAJZS:** Minden találatnál csökken, de tölthető!

EQUINOX 2. rész

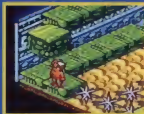
Előző számunkban leközöltem nektek az Equinox első két szigetének labirintusát. A decemberi 576 KByte-ban még egy pályát találhattok majd, ATLENA-t és karácsonyi ajándékként a játék ÖRÖKÉLET KÓDJÁT. Ezek után több térképet nem gyártok le, hiszen a kód segítségével még Beavis és Butt-Head is meg tudja oldani a feladatokat. Addig is, ha kellőképpen belelkesedtetek, lássuk az első nagyobb falatot, DEESO-t.

Egy idő után rájöttem, hogy az Equinox-ban minden labirintus más és más feladatcsoport elé állít minket. Először próbára teszi a távolugró képességünket, aztán a mozgó padlók okozta nehézségek következnek, később az "L" alakban ugrás, stb. DEESO-ban a legfőbb problémát az okozza, hogy sok kő láthatatlan, vagy zavaró rálátással van elhelyezve. Nem csak erre a pályára vonatkozik, hogy először menjünk le minden lejáraton és járjuk be az elérhető részeket. Szedjük össze a fellelhető kulcsokat. Persze itt Deeso-ban alig van kulcs, ez inkább később lesz probléma.

Martin



20-as szoba: Itt csak egy kő látszik, de a gyöngyhöz egy rafinált csigalépcsőszerű építmény vezet fel. Ha ugrálunk, s a levegőben egy picit elmozdulunk (figyeljük, mikor akadunk meg), ki lehet tapasztalni a következő lépcsőfok helyét.



01-es Szoba: Itt azt a képességünket kell kihasználni, hogy a köveket a fejünkön el tudjuk cipelni. A szobába lépés után rohanjunk a jobb-első sarokba, hogy az utazó kő pont a fejünkre essen. Ezután araszolgassunk lefelé úgy, hogy a fejünkről a követ az alattunk levő blokkra ejtsük rá. Így már fel tudunk ugrani a mozgójárdára és el tudunk jutni a kék gyöngyig.



A DEESO főnök: A fal melletti sarok még mindig biztonságos hely. Ha a főnök közeledtekor a fal felé fordulva "helybenfutunk", furcsa módon sérthetetlenek vagyunk. A balta hamar megteszi a magáét.

07-es szoba: Ez az átjáró csak látszólag van elbarikádozva, a képen látható része ugyanis ugrálás közben könnyűszerrel eltolható.

0B szoba: A középső és a bal oldali kövek eltolásával építsünk oszlopot, majd a felső blokk beállításával el tudjuk kapni a mozgó követ. Erről már fel tudunk ugrani.

14-es szoba: Lökjük le és toljuk el a képen látható követ, amelyről fel tudunk ugrani a mozgó kerítésre. Innen elérjük a gyöngyöt.







EGYET FIZET, KETTŐT KAP!



1994 októberének végén gondolt egy merészet a GAMETEK és kiadott egy "dupla" GAMEBOY kártyát. A dolog azért nagyon izgalmas, mert ezen két teljes árú játék található: a **4 WHEEL DRIVE** *című autószimulátor és a* **DIRTY RACIN'** *autóverseny. Természetesen a kártya normális áron kapható, így elég sok pénzt takaríthatnak meg az autós játékokat kedvelő GB tulajdonosok*



Egyelőre hátul vagyok.

DIRTY RACIN'

A játék neve a megvásárlás előtt Dirty Drivin' volt és szerintem a dobozon látható gyanús képek miatt nem sokan figyeltek fel rá. Pedig a DR jó, a Supercars-hoz hasonló autóversenyes program.

Talán hihetetlen, de ebben az autóversenyben MANGA stílusú grafikát láthatunk - gondolok itt a különböző választó képernyőkre és az ott látható bögyös nőcikre. Maga a verseny felülnézetből folyik és szokatlanul gyors - talán még a Micro Machines-t is megelőzi. A fő feladatunk az, hogy elérjük a GRAND FINAL szezont, ahol 9 bődületesen nehéz menetet kell teljesítenünk. Addig azonban 32 úgyszintén kemény versenyt kell megnyerni!

A "felülnézetes" autóversenyekből ismert módon itt is találunk pénzeszsákokat a pályán. Ezeket össze kell gyűjteni, majd a menetek végén a kocsit fejleszthetjük fel belőlük. Tudunk jobb gyorsulást vásárolni, erősebb motort, jobb kerekeket, nitro gyorsítót és megjavíthatjuk az elszenvedett sérüléseket is. Magát a versenyeket 3 nehézségi fokban gyűrhetjük - asszem' nem kell mondani, hogy csak a TOTALLY DIRTY vezet az igazi győzelemhez.

Kezdés után lehetőség van a pálya megtekintésére. Minden helyszínnek neve van, s a gép figyelmeztet az előttünk álló veszélyekre. Ezek között vannak olajtócsák és éles kanyarok is. Egy versenyben 4 kocsi indul. A verseny közben óvatosan kell használni a nitrót és figyelni kell a pénzeket is. Ha a fal egy darabja villogni kezd, azt igyekezzünk megütni - így bónusz dolgokat kaphatunk. Az azonnali sérülésjavítás, az extra pont és a pozíció javítás a nehéz helyzetekben igen jól jöhet. De leginkább csak arra építhetünk, hogy minél jobban [illegible] ningoljuk a kocsinkat.

A DIRTY RACIN' nem a grafikájával fog hódítani. Végül is a SUPER CARS sem volt az az egetrengető grafikájú program, mégis mindenki imádta. Azt hiszem ez a [illegible] a kocsiépítés lehetősége és a szoros menetek teszik élvezetessé. Én speciel díjazom az egyszerűen kezelhető, egyszerű grafikájú de fantasztikusan szórakoztató játékokat!

Martin



Ilyen kocsikkal versenyzünk.

RACE DAYS

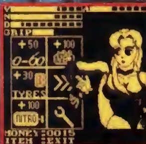
EZ A KÉT AUTÓVERSENY MINDEN IGÉNYT KIELÉGÍT - MINDEZT EGY KAZETTÁN!

4 WHEEL DRIVE

Ha jól emlékszem, erről a játékról már írtam egy régebbi 576-ban. Akkor azonban még Jeep Jamboree volt a címe, amit a GAMETEK a megvásárlás után módosított. A versenyben a 20 induló között vagyunk, egyetlen célunk, hogy minél jobb eredményt érjünk el a különböző szakaszokon. Természetesen ahogy az a jó terepjáró versenyekhez illik, a durva ütközések és leszorítások megengedettek a pályán. Az opció menüben beállíthatjuk a vezetési tudásunknak megfelelő fokot és a kilóméteróra jelzését (kmp/h, mp/h). A térképet, a pozíciójelzőt és a vezető kocsi pozícióját ki lehet kapcsolni és már mehetünk is a három versenyfajta egyikébe.

A **SHORT** *módban csak 5 menetet kell teljesíteni. Az* **INTERMEDIATE** *célja 7 verseny megnyerése, a* **CHAMPIONSHIP** *viszont 10 teljes "Jamboree" elé állít minket. A játék legvégső célja, hogy képesek legyünk megnyerni a Championship menetet PRO szintbeállítással. Ebben a turbó gyorsító is csak keveset tud segíteni.*

A 19 ellenfél mellet megszámlálhatatlan fa, bokor, kő és tábla áll az útunkban. Mivel a legjobban csak kívülről lehet előzni, ez néha idegesítő lehet. Nekem az úton maradva kikerülni valakit csak a legritkább esetben sikerült. A grafika a Test Drive-ból ismert szemszögben mutatja az utat. A háttér és az oldalscroll a GB-hoz képest is szép. A hangokkal is meg voltam elégedve, habár a motor zúgásán kívül sokat nem lehet hallani. Nagyon tetszett a két játékos LINK lehetőség, ahol két gépet összekötve versenyezhetünk! Összességében a játékot csak ajánlani tudom, a [illegible] kedvelőinek kellemes szórakozást fog nyújtani.



Manga lányok a kezdőképeken.



Egy nyugalmasabb szakasz...



Nitrót nek!!

GAME BOY

ŐRÜLT MOTOROS SZÁGULDÁS VALÓSÁGOS TEREPEN... HMMM, EZT KI KELL PRÓBÁLNI!

EGY KIS TEST DRIVE '94 KÖVETELMÉNYEIHEZ IGAZÍTVA

Az Accoladae neve még a C64-es fénykorában a Test Drive sorozattal lett ismert. Nos, legújabb CD-s játékuk, a Cyclemania akarva-akaratlanul erre a sorozatukra emlékeztetett. A Cyclemania-hoz hasonló megoldású játékkal már találkozhattunk, ez pedig a MegaRace volt. A hasonlóság pedig abból áll, hogy abban is a gép egy fix pályát (magyarul egy filmet) olvas be a CD-ről, amin járművünkkel nekünk csak a szlalomozás a dolgunk. A MegaRace


"Ezt inkább jobb lesz kikerülni."

versenyben mint nekünk, tehát a pálya veszélyei rájuk is vonatkoznak, magyarul ha oldalba kapnak mondjuk egy bóklászó tehenet, ugyanolyan break-mozdulatokkal repülnek le a motorról mint mi. Így persze nem ritkák a tömegbalesetek sem, vagyis hogy az úton elterülő társ miatt utána az egész mezőny az aszfalton bukfencezik.


Nagy a forgalom földön s égen egyaránt.

Daytona USA-vel, vagy a Cruisin' USA-vel (a SEGA illetve a Nintendo legújabb játéktermi csodáival) annak megnőnek az igényei, és ez a szimuláció már egészen biztosan nem fog olyan nagy élményt nyújtani. Persze ezt nem is lehet elvárni ettől a programtól.

Vári Zoltán



azonban gyenge grafikájával és unalmas játékmenetével nagy csalódást okozott számomra. Ezzel szemben a Cyclemania-ban egy újfajta videó-sűrítőnek köszönhetően digitalizált, valóságos, szép, színes pályákon törekedhetünk motorkerékpárunkkal az első pozíció megszerzésére. A pályák éles kanyarjain kívül ellenfeleinkkel,


Leves akrobatamutatvány... motorral.

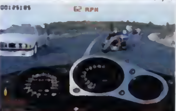
és a pályákon közlekedő civil járművekkel is meg fog gyűlni a bajunk. Ezeken kívül útunkat még olajfoltok, az úton heverő gumiabroncsok, s néhol keresztbe átnyargaló lovak fogják megkeseríteni. A játék szisztémája tehát egy az egyben a Test Drive szériára emlékeztet, de sajna a kivitelezés is - vagyis hogy az ellenfelek, és a többi objektum grafikája elég durva, és így élesen elválnak a háttértől - a nagy elődhöz hasonló. Szerencsére a többi versenyző mozgása elég reális, tehát nem olyan mint a MegaRace-ben, ahol a következő ellenfélhez csak akkor érünk, ha már a mögötte lévőt megelőztük. Ezen kívül a többieknek is ugyanannyi az esélyeik a


"Ágyú, Biztos úr!"

Ha a legizgalmasabb résznél kell valami miatt abbahagynunk a játékot, nem kell aggódni, hogy elveszik az eredményünk, ugyanis a program egy állás mentésére biztosít lehetőséget, tehát következőnek onnan folytathatjuk, ahol abbahagytuk.

PRO ÉS KONTRA

A játék megkezdése előtt egy rakás dolog közül választhatunk többek között például hat fajta motor és öt féle pálya közül (különálló futam esetén), de lehetőség van a körök számának, az ellenfelek tudásának beállítására is, valamint a futamok után a nyere-


Ezt a szép BMW-t kockázatos ilyen motorosok között vezetni.

ményösszegünkből extra felszereléseket is vásárolhatunk a gépünkhöz. Mindezekhez a műveletekhez persze CD verzió lévén mindig tartozik egy kis jópofa ray-tracing animáció. Megemlítenem még a játék közbeni digitalizált motoros bukásokat, melyek akkor jönnek elő, ha motorosunk elesik, ezeket azonban jobbnak láttam az "F"-fel kikapcsolni, mivel csak lassították a játékmenetet, gyakran ismétlődtek, s persze sokszor abszolút nem is kapcsolódtak a játékban történt balesethez. Jó ötlet, hogy a játék közben az "M"-mel lehívhatjuk a pálya térképét, s figyelemmel kísérhetjük a többiek mozgását, miközben SVGA felbontás mellett, kicsinyített képernyőn játszhatunk. A program zenéje, és hanghatásai is megérnek egy misét. Az utóbbi időben ugyanis úgy tűnt, a CD-s játékokhoz (mint pl. Microcosm) a remek grafika mellé csak idétlen hanghatásokat, és pimpiákoló, csak szinuszhullámot használó zenéket lehet írni. Nos a Cyclemania-ban igazi, digitalizált hangeffekteket találunk, s a program még SB-en is rendesen hangszerelt zenét játszik. A játék tehát élvezetes, talán mondhatni a legjobb a maga nemében CD-ROM-on. Ám aki már játszott a


Néhol festői tájon vezet az utunk.

576 ÉRTÉKELŐ

CYCLEMANIA — KIADJA: ACCOLADE

grafika	9/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	8/10
kiállítás	5/10

ÖSSZHATÁS **92%**

C64 — LEMEZ — KAZETTA

AMIGA — 500 — 1200 — CD32

PC: RAM: 4MB HD: 2MB VIDEO: (S)VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB

CSEVEGŐ



ELSŐ FELVONÁS - A POKOL

"Szevasztok, skacok! Hát én most olyan lehangolt vagyok, mint az a Herrich nevű fickó a duplaszámban. Hogy min akadtam ki? Az igen hosszú történet. Nem tagadom, mindig is az 576 KByte volt a kedvenc magazinom. A minap elég pocsék hangulatban baktattam a főutcán, mikor a szemközti újságárus kirakatában megláttam az 576 új logó designját. Juhéji!! Boldogan kezdtem vágtatni az újságos felé, de kábé 10 méterrel a kirakat előtt tanakodva megtorpantam. Hogy miért? A címlapon igen gyanús mondatokat vettem észre, mint például TOTAL szinár, TÖMÖR gyönyör, MAXIMUM adrenalin, 100% frissesség (az utóbbiról egyébként azt hittem, hogy a Wrigley Spearmint reklámja)! Óvatosan közelítettem és kerestem az igen önkritikus és szerény jelmondatok határozott értelmét néhány eldobott szóban. Meg is találtam! Ott virított a nagy hatos tetején, természetesen picurka betűkkel pingálva. 218 Ft!!! AAAAHHHRRRR!!! Levegőért kapkodtam, segítségért kiáltoztam, majd teljes idegösszeroppanásban időszerűnek láttam összeesni... (Itt egy hosszú mese kezdődik a magyarországi számtech lapok összehasonlításával és egy választási dilemmával: melyiket is vegyem közülük?!)
1 perccel később elmélkedve baktattam vissza a főutcán és kezemben egy 576-ot szorongattam. Hogy miért? Mi ragadott meg az újságban? Nem, nem a Vári Zoli csábos mosolya, nem is T.J. cuki szemölcse az állán (hoppá, lehet hogy az a pont itt a fotón nyomdahiba?), sem Ancy húsos ajkai, sem Martin szelíd tekintete. Hát akkor mi? Őszinte leszek: magam sem tudom. Egy rossz sugallat és kész a baj. Összességében elismerem, hogy az 576 KByte Magyarország (egyik) legszebb és legszínvonalasabb számtech magazinja, valóban megtalálható benne "...számtalan extra újdonság, legelőször...", "...titkos infók, világszínvonalú design - és mindez abszolút színesben!" (szerény, szerényebb, 576 KByte szerkesztősége). CSAK ÉPPEN 218 FORINTÉRT! Üdvözlettel: Tatabányai Tahitót"

MÁSODIK FELVONÁS - A MENNYORSZÁG

"Nem húzom az időt, belevágok: levettem az újságot a polcról és szolidan átnyújtottam a 170 Ft-ot, mikor közölték velem, hogy az kevés lesz. Szóval 218-at fizettem, s ezután következett a címoldal elolvasása. Az itt feltüntetett szerény szóvagaktól kicsit meginogtam, de nem adtam fel; kinyitottam az újságot. Elhatároztam, hogy minden oldalát kivesézem és megpróbálok okot találni a címlapon felsoroltakra. Hát sikerült! Kapásból az alsó oldalon lévő programválasztékot baromi jónak tartom. Mindenki csemegézhet a saját kategóriájában és a kiemelt újdonságok is felhívják magukra a figyelmet. A következő előnyös újítás az értékelő. Ez maximálisan előnyére változott (különösen a PC-s tetszett, mert így még megjelenés előtt megtudom, hogy melyik az a játék, amiről ne is álmodják). A következő dolog ami megfogott, a Hónap Dumája. Betegre röhögtem magam a poénokon. (...Bla-bla-bla...) Végezetül még egyszer átlapoztam az újságot és rövid gondolatsor után beláttam, hogy megérte. SZÉP VOLT FIÚK! (De az ár mégiscsak magas egy kicsit...). Aláírás: Sipka Csaba"

HARMADIK FELVONÁS - A PURGATÓRIUM

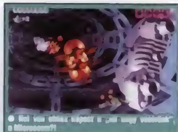
Nyájas Olvasóim! Nem azért idéztem ezt a két levélrészletet, hogy tovább idegesítselek benneteket az "áremelés-téma" feszegetésével, hanem azért, hogy kellő hangulatot teremtsek az áremelés téma boncolgatásához. Szóval ÁR. ÁRfolyam. ÁR-apály. ÁRadás. ÁRbevétel. ÁRpád. ANYÁD! Oké, értem a célzást, nem húzom tovább a mézes madzagot az orrotok előtt, leírom feketén-fehéren miről is van szó. Ma egy kiló kenyér 0-tól 100 forintba kerül, attól függően, hogy az ősök pékségben dolgoznak, otthon dagasztja a nagyi, vagy a sarki diszkontban vágják a fejünkhöz a szikkadt cipót. Vegyük a legritkább esetet, a nulla forintos péksüteményt. Ezt a lehetőséget országos szinten maximum 1000 ember mondhatja magáénak, a többi, durván 9.999.000 (± 50 nagyi) kénytelen leslattyogni a boltba és leszurkolni az egy kilót. Százalékosan ez 1 : 9999-hez arányt jelent (0,01 %), ami a lóverseny nyerési esélyeivel vetekszik. Ezek a szerencsétlenek azt fizetik meg, hogy a pékapó sem ingyen kapja a kovászt meg a lisztet, ő sem a két szép szemünkért gyúrmazza a csirizt, a gépek sem perpetuum mobilek, kell hozzájuk némi delej, a kocsisok sem ingyé' fuvarozzák a dögnehéz cipókat, a boltos pedig szintén nem jókedvében kel hajnali hatkor, hogy illatozó kenyérrel várja a konzumálni vágyókat.
Nnnamármost. Tegyük fel, hogy az újságírók, a tervező és a kivitelezők jelentik a pékeket, tehát nekik az újság zérus pénzegységbe kerül. Természetesen ők is megfelelő honoráriumot kapnak az elvégzett munkájukért, de összességében ők a legkisebb halak a láncolatban. Hallottatok már a hétfejű POSTÁRÓL, meg a bibircsókos NYOMDÁRÓL, hogy a legnagyobb sumákról, a csúf, kopasz hókuszpók ÁLLAMBÁCSIRÓL ne is beszéljünk? Igen, ők azok, akik az utolsó bőrt is lenyúzzák rólunk, csak hogy meg tudják venni maguknak a 200 forintos szezámmagos kenyeret is. Ezzel bezárul az ÖRDÖGI KÖR, a kígyó a farkába harap. Mi pedig búsan öklünkbe harapunk, mert elfogy a harapnivalónk, ha nem tornászhatjuk egy kicsit feljebb az ÁRAT.
Mindezek ellenére úgy érezzük, és reméljük, hogy kitartotok mellettünk, Kedves Olvasóink, Ti, akik a sok hasonló lap közül mégis minket (vagy minket is) választjátok, és akiknek öröm adni, újítani, színesíteni.

Zolee



Amikor megjelentek az első képek és híradások a Microcosmról, mindenki úgy gondolta, hogy ennél jobbat, szebbet, gyorsabbat kiagyalni aligha lehet. Bár már ekkortájt felröppent az a kósza hír, hogy valahol a hideg és ködbe burkolódzott Finnországban készülőfélben van valami, ami esetleg sarokba szoríthatja a csillogó-villogó fenomént. Aztán megjelent a nagy dirrel-durral beharangozott játék CD32-re is, jó sokan megvették és hoppon maradtak, mert nem azt kapták a pénzükért, amit vártak: élvezetes játékmenetet, izgalmas lövöldözést, reflexeket maximálisan próbára tevő programot.

Ekkor lépett a színre az Amiga tábor nagy pártfogója, a TEAM 17 és felkarolva a finn illetőségű Bloodhouse nevű fejlesztőgárdát, adott a már akkor is profinak ígérkező produkciónak egy kis gázfröccsöt és pénzbefecskendezést és belevágott a program menedzselésébe. Jól tette, hiszen a SUPER STARDUST olyan csúcsokat dönthet meg, amelyet egy-két éve még álmaikban sem képzeltek volna sem a fejlesztők, sem a felhasználók. A régi motorosoknak ismerősen csenghet a név, hiszen az A500-as változat (Stardust néven) annak idején is nagy sikert aratott - de összehasonlíthatatlanul alacsonyabb színvonalon, mint a nemrég megjelent CD32-es változat.



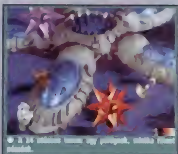
KETTŐ PER EGY

Aki nem ismerné a feláltást: a két fő stílusjegyből összegyúrt játékban egyrészt a súlytalanság által állandó mozgásban lévő űrhajónkat kell aszteroida mezőkön megóvni az ütközésektől, illetve alagutakban, csőrendszerekben száguldva kell az idegen lények támadásától megvédeni, miközben porrá alázzuk őket. Az első feladat végrehajtása álló hátterek előtt történik, miközben űrhajónk és a képernyőre "befolyó" aszteroidák állandó ütközéseknek vannak kitéve. Ezt megelőzendő ügyes manőverekkel és állandó tűzerővel kell közöttük manőverezni, miközben minden egyes eltalált kőszikla 2-3 kisebb-nagyobb darabra hullik találat esetén. Ezeket ismét meg kell sorozni, hogy végleg elporladjanak. Azt ugye nem kell külön mondanom, hogy a kövek méretüktől függően lomhán vagy szélsebesen húznak végig a képernyőn, ami tovább bonyolítja a helyzetet. Egyedüli kibúvó, hogy ki lehet úszni a képernyőn felül és oldalt, majd alul és a másik oldalon ismét beosonni a tetthelyre. Külön figyelmet érdemelnek a robbanások lángjai és az őket kísérő zajok megvalósítása, amik egyszerűen lenyűgözőek. Pedig ez még csak a kezdet.



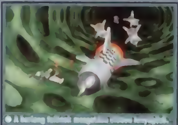
KETTŐ PER KETTŐ

A program fő attrakciója az alagútrendszerekben való száguldozás, amely a CD32-n eddig készített LEGJOBB, nem digitalizált effektekre épülő animációkal vonultatja fel. A háttér itt aztán egy pillanatra sem nyugszik meg, meghökkenlő finomságú scroll segítségével repülhetünk BELE a képernyőbe. Annak ellenére, hogy törékeny űrhajónk csak 2 dimenzióban mozoghat a képernyőn, a háttér szédítő mozgatásának köszönhetően igazi háromdimenziós száguldás élményében lehet részünk. Ezen felül az ellenséges űrhajók és egyéb járművek animációja is káprázatos - mintha videófilmet néznénk, pedig ez tiszta matematika! A 3D-s renderelt tőellenfelek és a belőlük/mellőlük/mögülük előbukkanó segédűrhajók, absztrakt alakzatok, rakéták olyan hatást keltenek, mintha nem is CD32-n, hanem Silicon Graphics gépen játszanánk. Olyan sebességűek az akciók, hogy a gyorsabbak lennének, akkor már játszhatatlanná válna tőle az anyag, de így inkább csak baromi nehéznek titulálnám.



HÁROM PER HÁROM

Néhány technikai adattal szolgálnék még címszavakban a teljes fogalomalkotás céljából: 30 pálya, 4 féle alagútrendszer (+ 1 titkos vízalatti rész), 256 színű álomszép grafika, CD minőségű bombasztikus zene és hanghatások - mi kell még? Ehhez a már említett szédítően gyors grafikai megoldások és nagyon nehéz játékmenet párosul, amely pont azt a célt szolgálja, hogy kitartó szórakozást jelentsen a játék. Minden pénzt megér!



A LEGJOBB TENGERALATTJÁRÓ SZIMULÁTOR! HOGY MIÉRT? MERT EZ A PROGRAM SZIMULÁCIÓ FELSŐFOKON!

ACES of the DEEP

1941 MÁRCIUS 21.

Borult, vízpárát-permetező szeles idő virradt ránk. Feljöttem a hídra, kiszellőztetni fejem. Az őrök szemüket meresztve, távcsöveikkel kémlelik a horizontot, és eget. Hajtja őket a vadászösztön, mely a könnyű prédára vár, és fékezi őket az életösztön, mely a veszély legkisebb jelére azonnal riadót kiált. Mi nem a tengerek oroszlánjai vagyunk, ezért számunkra létfontosságú az időben történő riasztás. "Az ordasok a gyengébbet elkapják, de az erősebbtől menekülni kénytelenek." Gyorsan fizet életével, aki elfelejti ezt az egyszerű szabályt...

A hajó központi irányító terme.

A hullámokat nézem. Gyönyörködöm, s szememet nyugtatom a fodortarélyek bujócska játékát figyelve. Alattam közel félszáz ifjú tengerész zsúfolódott össze egy hosszú, szellőzetlen keskeny csőben. A hajón mindössze két W.C., (ebből az egyik az út elején még élelmiszer raktár) melyet a lakótértől egy vékonyka függöny választ csak el. Tisztálkodásra sem idő, sem elég hely, ezért sem ritka a lapostetű. A bűzt odalent viszonylag hamar megszokod, de a toronyból lemászva az első percek öklendezéssel tarkítva telnek el. Németország hős fiai, akár a görények: bűzlenek. Két embernek van egy ágya. Minek is kéne több, hiszen váltják egymást a szolgálatban, s az ágyon egyaránt. A mennyezetről füstölt-, sózott húsdarabok lógnak, de szaguk inkább hasonlít már egy olajjal itatott (bél)szélzsákhoz. Némi vigasz, hogy ízük a felszín alatt még valamelyest emlékeztet az eredetire is...

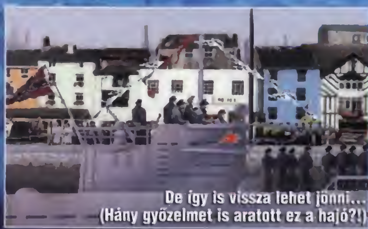
Komisz az a reggel. Hiába a fekete vízhatlan kabát, a többrétegű alsó öltözet, arccsontomon át bekúszik a hideg sálam alá, végig tekerint nyakamon, s csorog tovább testem hajlatain, egészen a sarkamig. Megborzongok miközben eszembe jut az a másik borzadály... A parancsnokságom alá tartozó IX B osztályú U-106-os tengeralattjárómmal a múlt hét óta üldözöm az SL 68-as konvojt.

Igazi húzd meg, ereszd meg játék. Éjjel támadok, nappal visszavonulok, s megpróbálom őket szemmel tartani. Ha messzire távolodom elveszíthetem őket, ha közel maradok, könnyen felfedezhetnek. Így hát a józan megfontolás, és a bátor vakmerőség határán lavírozom. A megfigyelők, és a felelős tiszt jelentései alapján a navigátorom próbálja percnyi pontossággal jelölni az ellenfél hajóinak helyzetét. A látótávolság határát a térképen egy piros körrel jelöli.

Akárcsak tegnap is: azonnal harsant az ALARM!!!, a legénység többi tagjai hanyatt-homlok rohantak az orrba előre, hogy orrnehézzé tegyék a teknőt, persze most a vízszerelők is csak vízmerevségnek tűnt, miközben hajónk megindult a feneketlen mélység felé. 20, 40, majd 60 méter, aztán az egot-, és velőtrázó bumm!!! bumm!!! bumm!!! Szórták ránk az áldást fölülről, szakadatlanul potyogtak a mélytengeri aknák. A műszerfalon piros körökkel jelölte hajónk sérült részeit, lassan úgy tűnt, már mindent bekarikáznak, amikor úgy 150 méter mélyen a hajótest nagyot zökkent, csikorgott még kettőt, aztán a tengerfenéken befészkelődött. Néma csend. A zökkentő sontazaj átmenet nélkül váltotta fel a borzongató, nesz nélküli űr. Hátamon forró verejték csorgott végig, de a félelem rám húzta a hideg libabőrt. Mi történt, megsüketültem talán? Nem! Egy alattomos nyekergő hang tudatta egyúttal, hogy fülem még ép, de a hajótest kínlódva deformálódik, összeroppanni készül az irdatlan víznyomás alatt.

Ha másként nem bír veled, a romboló LEGÁZOL!

[illegible]

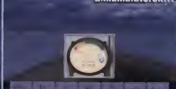

De így is vissza lehet jönni... (Hány győzelmet is aratott ez a hajó?!)

Emelkedés!!! - üvöltöttem, s a mélységmérő mutatóját legszívesebben a kezemmel tekertem volna felfelé, de a hajó miközben gyantátlan hegedült tovább, állt, állt csak mozdulatlanul...

A következő mintegy másfél óra a mérnöktiszt különszáma volt. Miközben a többség megkezdte fején gyarapítani az ősz hajszálak sorát, s ennél sokkal többre képtelen is lett volna talán, addig ő lépésről lépésre javított és cserélt, míg a hajó újra mozgásképessé nem vált. A jelentését már alig vártam - elegem volt a dekkolásból -, a telegraph karját "Flank" állásba nyomva tűnni szerettem volna a rosszemlékű helyről. Felpörgött a hajócsavar, az elektromotor szívta, szopálta az akkumulátorokat, mégsem történt semmi. Álltunk mozdulatlanul, a hajótest meg nem moccant. Tudhattam volna már, hogy a türelmetlenség rossz tanácsadó! Motor ÁLLJ! után, utolsó kártyámat készültem kijátszani: kiadtam a "Blow all tanks" parancsot.

Elsőre még ezután nem történt semmi, de a másodszori levegő befúvatás után, a mélységmérő mutatója komótosan elindult felfelé. Most már kötelező volt a motor indítás, mert az emelkedést - akár egy repülőnél - kormánylapok támogatják, s ezek hatásossága sebesség függő. Ha a sebesség növelését, növekvő zaj eredményezi. Pingettek is ránk azonnal fentről, (ezek szerint tudták, hogy megúsztuk, várták mikor indulunk neki) és hallani lehetett, ahogy egy hajócsavar megindult felénk. Korai volt a feljövetel, de ezen megint csak nem volt idő elmélkedni: Csendes menet!, majd éles


"Csomagok..."


Nullára merült akkumulátorok...

90 fokos forduló, végül minden ÁLLJ! A romboló valahol mögöttünk-felettünk úszott el, és jóval távolabb, minthogy bajt okozhatott volna, kezdte a Bumm!!!, Bumm!!!-olást.

Nincs fülelő, ki ilyenkor le ne tépné fejéről a fülest, ki is használtuk menten a nagy hangzavart, és teljes gázzal cikk-cakkban pucoltunk a rémséges térségből el. A rombolók nem követtek tovább. Hihették, hogy végeztek velünk, vagy csapdát sejtve nem akarták hagyni nyájukat őrizetlenül...

Most felszíni menetben próbáljuk utolérni őket, miközben töltődnek lemerült akkumulátoraink. Szippantok egy utolsó mélyet a hűs levegő sós illatából, majd visszavonulok a toronyból a térképasztal fölé, gubbasztani.

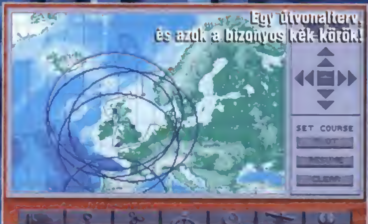
A legtöbb időmet itt töltöm, görnyedve, a tépelődve a taktikán. Kétféle funkciót is ellát az asztal. Itt tudom megtervezni az útvonalat (**Set course**), melyet ha alszom is, a legénység a parancsnak megfelelően követ. De ide futnak be a megfigyelő őrök, és a fülelő észlelései is. Itt válik láthatóvá a valóságos helyzet: ki milyen irányba, milyen sebességgel, milyen "szándékkal" mozog. Figyelmed ne kerüljék el a navigációs térképen látható kék körök! Ezek mutatják számodra, éppen mely légitámaszpont hatósugarában haladsz. Nagyon fontos a repülőgépek időbeni észlelése! "Sok ordasmama kölykét rabolta már el, az égből lecsapó sasmadár." Egy kapitány se érezze magát biztonságban, ha légterén egy gép "csak úgy" átrepült. Ha felderítő volt, és felfedezett, küldeni fogja, és egy órán belül biztosan érkeznek is a mélytengeri bombavetők. Ne feledd: "Sok lúd disznót győz!" Ha csak egy gép támad is, legyél óvatos, mert azt a légvédelmi gépágyúsod előbb-utóbb többnyire leszedi (persze ha erre előtte tőled már parancsot kapott), de hallottam már olyan történetet, amikor a gép csobbanás előtt tudta aknáit oldani, és mindkét félből lett egyszerre győztes, és áldozat!

A konvoj útját balról szigetek keresztezik, egészen biztos tehát, hogy jobbra egy kitérő következik... Kapóra jön az most nekem! Biztonságos távolból elhúzok mellettük, elébük vágok, miközben a magammal hozott 15 hanglemez egyikét (Beethoven VI. Szimfóniájának 1. tételét) hallgatom...

TIZENKÉT ÓRÁVAL KÉSŐBB...

Rádión még a délután folyamán jeleztem a helyzetem és azt is, hogy egy konvojjal harcérintkezésben vagyok. Ha a falkából a közelben tartózkodik valaki, az azóta erre tart, és biztos lehetek benne, hogy majd nagy étvezettel veszi ki részét a vadászatból. Sötét van. Az égen csillagok, de a Hold még nem gyújtotta meg lámpását. Ideális idő a meglepetésszerű támadásra. Álló motorokkal, a lehető legoptimálisabb kilövés irányba beállva várom, a balról, ferdén érkező hajókaravánt. Mint egy díszszemlén masírozó alakulat. Csak a két romboló lóg ki a sorból, a két régi ismerős. Az egyik túlságosan elöl, a másik jó hátul lemaradva rajzolja furcsa hurkait.

Szívesen belé szúrnám egy fullánkom, de a felesleges kockázaton túl, az értelmetlen is volna most. Szemem előtt célként, a bruttó regisztertonnáknak kell hogy lebegjenek! Majdnem szabályos sorok és oszlopok. Ha egy sorba (az öt-hat hajó) oldalról beleengedek egy torpedót, az ha elsőre célt tévesztene is, valamelyikben nagy valószínűséggel fennakad. Nem szokott, de most a ritkán kínálkozó alkalomtól viszketni kezd tenyerem. A megfigyelők suttogva küldik üzeneteiket a toronyból, próbálok válogatni a legzsírosabb falatok között. Szélen az aprólék, középen a nagy hajók...



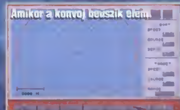
Egy útvonalterv, és azok a bizonyos kék körök!



Távcső-, és TDC-kép.

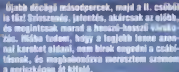
Itt az idő: "Merülés periszkóp mélységig!" Ettől a pillanattól kezdve, félig süketté, és vakká válok. A térképről eddig leolvasható sok-sok segítségemül hívható adat most eltűnik, vagy csak egy, a merülés előtti állapotból kiinduló viszonylagos mutató. Eddigre a fejemben memorizáltam, a "puskavégre" kapandó hajók helyzetét. Az elöl lévő romboló számításaim szerint már rajtam túlhaladt, "Periszkóp fel!". Hallom az elektromotor hangját, amint kitolja a combvastagságú csövet, várok pár másodpercet, míg a hullámzó homályosságból éles nem válik a kép. A lencséről lefolyt (!), elpárolgott a tengervíz. 1.5-6 szoros nagyítású kristálytiszta kép tárul elém. Periszkópom, a térképen előzőleg megjelölt célpontra, egy bordó keresztre néz. Célzok a hajótesttel, (a periszkóp, és a hajó hossztengelye 0 fokos szöget zárnak egymással).

Megnyomva a torpedó szimbólummal ellátott gombot, előhívom a **Torpedo Display Controll**-t. Ezen látom a célpont hozzám viszonyított irányát (**Bearing**), sebességét (**Speed**), távolságát (**Range**), és haladási irányát (**Heading**). Különböző okokból előfordulhat, hogy nem tudunk a hajótesttel pontosan célozni, ilyenkor a torpedóvető-csövet a profik ± 10 fokkal (jobbra-balra) eltolhatják. Lényeges, hogy a kapitány megőrizve önuralmát, ki tudja várni, amég a cél, a torpedó hatótávján belülre ér, (ezt a bordó kereszt pirossá válása is érzékelteti!). A lőállás elfoglalása előtt már mérlegelnem kellett, hogy torpedóim becsapódási szöge nehogy túl lapos legyen, az most OK, csak bírjam még cérnával egy kicsit... Közben hirtelen elhatározással változtatok eredeti tervemen, (a feszültség hatására megvilágosodott mi az egyszerűbb!) azonos sor két egymás melletti hajóját támadom, így a motorok bekapcsolása, és manőverezés nélkül, támadhatok egyszerre több célpontot is. Egyedül, a megfelelő indítási pillanatok elkapására kell összpontosítanom. A "**Range**" szerint már régen indíthatnék, de tudom, hogy az elfoglalt helyem alapján leszek még kedvezőbb pozícióban is. Fogyjon csak köztünk a távolság...

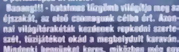


Amikor a konvoj beúszik elém.

A kis távolság kis reakció időt jelent, ha meg is látnák a fodrozó csíkokat, már nem lesz idejük elkerülni azokat. A távolabbi hajó lőpozícióban, az I. csőből tűz! A sűrített levegőt hallom amint kiszisszenti halálos csomagját, majd az ügyeletes tengerész jelenti is ezt az orr felől.



Újabb döcögő másodpercek, majd a II. csőből is tűz! Sziszegés, jelentés, akárcsak az előbb, és megintcsak marad a hosszú-hosszú várakozás. Hiába tudom, hogy a legjobb lenne azonnal kereket oldani, nem bírok engedni a csábításnak, és meghabonázva meresztem szemem a periszkópon át kifelé.



Baaang!!! - hatalmas tűzgömb világítja meg az éjszakát, az első csomagunk célba ért. Azonnal világítórakéták kezdenek repkedni szerteszét, tűzijátékot okád a megbolydult karaván. Mindenki bennünket keres, miközben még egy



Periszkópon át, egy eltalált hajó.



A fenti kép, a hajótoronyból nézve.

óriási Baaang!!! rázza meg a vizet. A második is telitalálat, de most már aztán tényleg iszkiri, tekerünk tovább, (ha lennének evezőink, talán még azon is húznánk vagy kettőt) ahogy csak lehet, derékszögben húzzuk a csíkot kifelé a két romboló feltételezett helyzete között.

Biztonságos távolságból felmerülünk, így sokkal gyorsabbak vagyunk, aztán rohanunk hazáig a jó hírrel, a lapzártába talán még belefér. A kikötő előtt leadjuk rádión üzenetünk: megérkeztünk, örüljetek, újra itt vagyunk!

"Rezes banda, és a helyi szüzek
üdvözlő sorfala vár,
árbocunkon pedig lobogtatja a szél,
győzelmi jelvényeink két pici zászlaját."

-(—Széchenyi János—)-



A konvoj közepén.
Itt aztán mindenki megzavarodott...

576 ÉRTÉKELŐ

ACES OF THE DEEP SIERRA

grafika ■■■■■■■■■■
hang/zene ■■■■■■■■■■
kezelhetőség ■■■■■■■■□□
kihívás ■■■■■■□□□□

ÖSSZHATÁS **93%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 18MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

AMIGA

Ismét megjelent egy nagynevű PC-s program Amiga változata amely méltó a **MICROPROSE** nagy híréhez A címe **UFO** a sztorija pedig röviden a következő. 1998-ban azonosítatlan repülő objektumok jelennek meg a világ minden táján A japánok megpróbálják felvenni velük a harcot de az első UFO-t csak öt költséges hónap után fogják el A Föld vezető gazdasági hatalmai megalapítanak egy szervezetet, amely a világ legjobb pilótáit, katonáit, tudósait és mérnökeit alkalmazza, hogy megállítsa az idegenek terjeszkedését A szervezet működését pedig egyetlen zseniális koponya irányítja, akinek döntésein a Föld sorsa áll vagy bukik Ha a játékot valamilyen kategóriába kellene sorolnom leginkább a stratégiai csoportba tenném De igazából ez valami teljesen új Az UFO-k figyelése, lelövése és az idegenek megsemmisítése ugyanis csak egy része a feladatunknak Tudósaink folyamatosan kutatnak a fejlettebb, hatékonyabb technológiák után, próbálják megfejteni a lelőtt UFO-kból kimentett eszközök működését Mérnökeink pedig sorra állítják elő a tudósok által felfedezett fegyvereket, anyagokat Valamennyiük tevékenységének összehangolása lesz a feladatunk - csucs grafikai és hangulati környezetben

BURNTIME címmel már egyszer beszámoltunk a **MAX DESIGN** fejlesztéséről, amely akkor PC-n jelent meg és csak németül Jónéhány hónapnak el kellett telnie, hogy a jövőbeli stratégiai játék angolul is napvilágot lásson de megérte a várakozást A Harmadik Világháború (Nagy Világégés) után előbújnak a föld aluli bunkereikből az emberek és az üszkös romokon új társadalmakat hoznak létre. Állandó vízhiány, járványok, megtébolyult mutáns fajok tizedelik meg a még megmaradtakat Lassan kialakulnak az új erőviszonyok, néhány ember kezében összpontosul a világ gazdasága, kereskedelme, a víz és villanyellátás A feladatunk az lesz, hogy gondosan összeválogatott csapatunkkal mi magunk vegyük át a földi élet irányítását Mivel a pénznek nincs értéke, ezért más módon kell ezt elérnünk tárgyakkal kell kereskednünk embereket kell az ügynek megnyerni avagy fegyverrel kell a saját igazunkat megvédeni Több mint 200 karakterrel kommunikálhatunk, 80 felvehető tárgy után kutathatunk és akár ketten is játszhatunk karöltve a három számítógép irányította allenféllel A futurisztikus sztori és az ehhez passzoló grafikai megvalósítás remek szórakozást kínál - végre sokkal érthetőbb nyelven (sajnos magyar verzió nem lesz)

PC

A repülőszimulátorok említésekor leginkább a Microprose, az Origin esetleg a Virgin neve ugrik be az embereknek de hogy az **EMPIRE** nem a holtbiztos Pedig a napokban megjelent első világháborús szimulátoruk, a **DAWN PATROL** minden bizonnyal bevonul a játékgyártás történetébe A tapasztaltabbak felfedezhetnek a kép alapján némi hasonlóságot a Virgin Overlordjával ami nem véletlen ugyanaz a gárda áll mindkét fejlesztés mögött A második világháború valamennyi jelentősebb epizódját az összes híres-hírhedt résztvevővel kipróbálhatjuk a játékban Minden misszió előtt az éppen aktuális feladatról kapunk egy képes/szöveges beszámolót majd eldönthetjük, hogy a birodalmi vagy az antant hatalmak oldalán lépünk-e be a csatába A korszak remek lehetőséget nyújt a test-test elleni küzdelmeknek az ütközetek sokkal inkább múlnak a manőverezési képességeken és célzási pontosságon mint a modern automata fegyverek erőfitogtatásán A program maximális hűséggel adja vissza a korszak repülőinek legapróbb részleteit is, a legbeli viselkedésüket és repülési tulajdonságaikat - mindezt meghökkentő sebességgel és részletességgel Az év szimulátorának leírása a következő számban várható

Fellendülőben van az autóversenyzős játékok ipara is, amit mi sem bizonyít jobban mint a sorra megjelenő Forma 1-es, Off-Road és gyorsasági verseny ihletésű produkciók Ezekben van egy elszomorító közös tulajdonság a ki nem elégíthetetlen hardverigényük A shareware programjairól ismertté vált **APOGEE SOFTWARE** gondolt a szerényebb felszereléssel rendelkező játékosokra is és nekik dobták piacra a **WACKY WHEELS** t Ha hasonlítanom kell a programot valamihez akkor a Super Mario Kartot tudnám példaképként említeni a hasonlóság le sem tagadható szórakozni vágyó állatok go-kart versengésbe fognak hogy eldöntsék ki is a legmenőbb közülük Bár a játék egyedül nyomulva is őrületes szórakozást nyújt a legnagyobb durranás a két játékos üzemmód, ahol társunkat az osztott képernyőn küzdve kell lenyomnunk Nemcsak tiszta eszközökkel (előzés leszorítás, lökdösődés) hanem piszkosabb módszerekkel is tehetünk szert egy kis előnyre (az út mentén elszórtan sütkérező sündisznókat az ellenfeleink nyakába dobjuk) Mint a kép is mutatja, igen lepusztult a grafika, de pont ez az ami a játék varázsát adja back to the roots vissza a gyökerekhez!!!

C-64

[illegible] MAN [illegible] évvel [illegible] de [illegible] 64 [illegible] a [illegible] támot akarják meg [illegible] a [illegible] PM [illegible] a régi sémát [illegible] az [illegible] **TECHNOPLYN** [illegible] és a [illegible] emeket [illegible] ha csak azt nem [illegible] és az [illegible] edendő bogyók számát [illegible] 50 [illegible] egy [illegible] egyszer [illegible] a [illegible] az [illegible] sérthetetlenek [illegible] egy [illegible]

Ha már a [illegible] tanunk azt [illegible] ez [illegible] a gye [illegible] **TETRISACK** [illegible] A [illegible] az opc [illegible] háttér és zeneválasztási [illegible] a [illegible] nesebb a háttér [illegible] a [illegible] pe [illegible] vagy a [illegible] egy [illegible] az eset [illegible] igaz [illegible]

ÉRKEZÉSI OLDAL



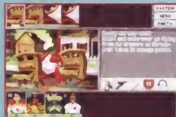
Ugyan a CD32-es változatról olvashattok egy egyoldalas ismertetőt, talán nem bánjátok, ha a **TEAM 17** legújabb üdvöskéjéről, a **SUPER STARDUST**-ról, annak is az 1200-as változatáról is ejtünk néhány szót. A rendkívül nagy összpontosítást és kifinomult reflexeket igénylő aszteroida-lövöldözés az új változatban (a másfél éve megjelent "eredeti" Stardusthoz viszonyítva) egyrészt a kockáról-kockára átrajzolt háttereknek, a 12 (!) csatornás zenéknek és a külön e verzió számára kifejlesztett 3D-s alagútban játszódó bónuszpályának köszönhetően biztos sikerre számíthat. Bevallom őszintén, nem lehet a programról első látásra megmondani, hogy egy mezei (bocsánat!) Amigán fut, nem pedig valami csudapécén. A pörgő-forgó aszteroidák ray-tracingelt mozgása sokkal kifinomultabb, mint az első változatban, a bravúros technikai trükkel megoldott 12 csatornán a zene és a hangeffektek egyszerre szólnak, anélkül hogy egymást zavarnák, a 3D-s alagútban pedig szédületes sebességgel repít bennünket az űrhajó előre. A legnagyobb élvezetet akkor nyújtja a játék, ha egy sötét szobában, maximumra feltekert hangszórók mellett játszunk, mert ekkor teljesül ki a hang és a látvány összhatása. Próbáljátok ki!!!



Az összeállítás legvégére egy fergeteges újdonságot hagytam, ami még a legkőszívűbbek érzelmi világát is felkorbácsolhatja. Na nem kell semmi komolyra gondolni, csak a **VIRGIN** legfrissebb szerzeményéről, a **SENSIBLE GOLF**-ról van szó. A Sensi-focinál már megszokott mini figurás megjelenítés a golftól sem áll távol, egyáltalán nem zavaró a pöttöm figurák sasszézása a képernyőn. Miközben a nagy golfprogram-gyártók a legtökéletesebb életszerűségre törekednek (video, ray-tracing, anyámkínja), akkor itt ennek nyoma sincs, de nem is hiányzik! A 72 lyuk, a 20 féle pálya a világ bármely pontján, a homokcsapdák, erdőségek, vizesárkok a stílus kötelező tartozékai, de az a halom geg és poén, ami a játék során előfordul, a játék fényét külön emelik. Minden fontos információ elfért a képernyőre, nem kell unalmas statisztikákat lapozgatnunk oldalakon keresztül. Hogy ütés közben valamit azért élvezni is tudjunk a suhintás látványából, ezért egy kis képernyőn végignézhetjük, amint apró emberkénk tökéletes mozdulattal a lyukba passzolja a bogyót. Mindent egybevetve a program apró mivolta ellenére is egy felettébb játszható és élvezetes, messze kiemelkedik a hasonló stílusú társai közül.



Érdekes vizekre evezett a **MICROPROSE,** amikor egy hirtelen ötlettől vezérelve benyomult a logikai játékok piacára is. Persze ez ilyen puritán formában eleve elrendelt bukásnak tűnhetne, de a tapasztalt cég nem bízta a véletlenre a "betörést", a Tetris feltalálóját, Alexej Pajitnovot bízta meg egy hasonló-de-mégis-totál-más játék kiagyalásával, amelyet a **BREAKTHRU!** fantázianévre kereszteltek el. Lehet, hogy a Microprose logikai játék nagyhatalom is lesz? Természetesen a játék a Tetris hangulatát csak megérinti, de messze nem éri el. Ebben szintén kövecskék a főszereplők, de a formájuk helyett a színük a meghatározó, eltüntetésük szigorúan meghatározott szabályok szerint történik. Folyamatosan potyognak az égből, s velük eshetnek zavaró vagy segítő kövecskék is, amelyek a játék összekutyulására hivatottak. Rakéták, bombák, színváltó kavicsok, szódásüvegek, mind más és másra jók, illetve nem jók. A már kialakult oszlopok mindkét irányba mozgathatók, ezzel is szabályozhatjuk a fentről jövő áldás helyét. Magunk közt szólva a program kivitelezése még csak-csak elmegy, de az ötlet már megkopott. Még C64-esen is láttunk hasonlót és nem kellett hozzá Pajitnov, hogy megalkossa a szabálykönyvet és a hozzávaló játékot.



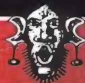
Az amerikai humor legalább annyira sajátságos dolog, mint a francia csók. Van aki rajong a nyelves pusziért, van aki irtózik még a gondolatától is. Gondoljunk csak a Csupasz Pisztoly trilógiára, sokan voltak, akik értetlenül bámulják a sok térdét csapdosó és megpukkadó embert, mi abban a humoros, hogy a képernyőn [illegible] ember nyomogatja a [illegible]ukkanós pufizsákokat?! Így van ez az **ACCOLADE/LEGEND** páros munkájával is, a **SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN**-nel is, amelyben csak úgy hemzsegnek a bődületes poénok, az európai emberek számára érthetetlen amerikanizmusok. A sztori a világégés idején (úgy három év múlva) játszódik, amikor a környezetszennyezés, a túlzott energiafelhasználás, az emberi gonoszság, nomeg a Nintendo láz olyan méreteket öltött, hogy nyomában elharapódzott a vandalizmus és divatba jött a mutánssá válás. Egy Dr. Entrophy (Rendezetlenség Doki) nevű őrült professzor elhatá[illegible], hogy a zavarosban halászva világuralomra tör, amit nekünk kell megakadályoznunk egy félig emberekből félig mutánsokból álló bandával. Ellenfeleink kissé átalakultak már a toxikus mérgek hatására, többfejű, nyolclábú, elfolyó testű (de inkább humoros, mint ijesztő kinézetű) dögök. Felejthető, elcsépelt sémákra épülő anyag.



[illegible] **ESCAPE FROM ARTH** [illegible]



[illegible] **FIELDS OF HADES** [illegible]



Fantazmagória

Üdv mindenkinek! Az elmúlt hónap számomra a táblás-játékok jegyében telt el. Most persze sokan azokra a jó öreg szoc-reál "kocog-és-kidob" társasokra gondoltok, hisz kis hazánkban sajnálatos módon ez a stílus (és színvonal) terjedt el.

Nos, épp e miatt én is elég gyanakvó képet vágtam, midőn néhány ismerősöm mindenféle angol nyelvű társasjátékot kezdett nekem ajánlgatni. Persze már sokat hallottam a nyugaton igen népszerű fantasy-társasjátékokról, de azért volt bennem némi ellenszenv e stílus iránt. Persze másrészről meg furdalt a kíváncsiság: vajon hogy is nézhet ki egy igazán profin kivitelezett és megírt táblás játék. Vizsgálódásom első célpontjául a TSR által kiadott Dragon Strike-ot választottam. Elvégre a TSR nem szokott bóvli dolgokat megjelentetni, meg aztán a reklámszöveg is igen kellemesen hangzott. Videokazetta.. figurák.. kiegészítőkönyvek.. több pakli kártya.. rengeteg küldetés..

Szóval rövid elmélkedés után úgy határoztam, hogy ezt a játékot közelebbről is megvizsgálom.

DRAGON STRIKE - A KLASSZIKUS FANTASY TÁRSASJÁTÉK

Egy dolgot biztos állíthatok: engem a Dragon Strike győzött meg arról, hogy társasjátékot nem csak a legfiatalabb korosztály számára lehet készíteni. Persze azóta sok más kiváló táblás játékkal akadt dolgom (például Blood Bowl, Space Marine vagy Talisman), s ezek némelyike mind kidolgozottság, mind élvezhetőség szempontjából több szerepjátékot is magasan ver.

A Dragon Strike szabályrendszere mindenesetre meglehetősen egyszerű, sok helyen egyértelműen az AD&D-re épül. A játékot 2-6 személy játszhatja, mindenki a 6 különböző hős egyikét alakítja. Szükség van persze még egy kalandmesterre is, aki irányítja a szörnyeket és vezeti a játékot. Négy különböző térképen nem kevesebb, mint 16 kalandot játszhatunk le, tehát jónéhány kellemes órát tölthetünk el a játékkal. A Dragon Strike kizárólag 8, 10 és 12 oldalú kockákat használ, egy sikeres cselekvéshez vagy támadáshoz egy megadott célszám fölé kell dobni. Ez a célszám többnyire 6, illetve harcban az ellenfél védettségi szintje (AC). Minden sikeres támadáskor egy életerőpontot sebzünk ellenfelünkön, viszont ez fordítva is igaz (kivétel a sárkány meg a tűz-elementál). Egy körben karakterünk a gyorsaságával (speed) megegyező számú mezőt mozoghat és egy cselekvést hajthat végre. Cselekvésnek számít többek között a harc, egy varázslat elmondása vagy egy szoba átkutatása. Ja, és hogy a dolgunk még véletlenül se legyen túl egyszerű, egy adott pálya teljesítésére mindössze 20 [illegible] ünk van.

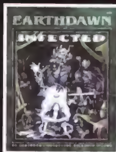
RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

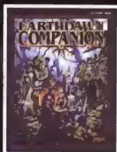
- SZEREPJÁTÉK MENNYORSZÁG A PINCÉBEN -

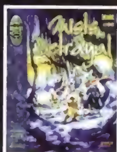
Könyvek a két legismertebb világnyelven (angol, magyar).
Ősi titkokat őrző, jövő rejtélyeit felfedő, rémisztően jó szerepjátékok, kiegészítők,
ólom, műanyag, viaszfigurák, festék a szivárványhártya minden színében és minden, amiről csak egy jó pécés álmodhat.

Néhány újdonság, mivel bebarangolhatjátok a tér és idő valamennyi ösvényét:

Star Wars Roleplay: H.N.: „Ez a játék az életem." B.K.: „Hát ezek a vukik..."
(Két elvetemült Star Wars rajongó.)
Mindenki kedvenc űrdallaszának szerepjáték-változata magyarul.
Star Wars kiegészítők: a Star Wars galaxis világa, a jó, a rossz és a csúf NPC-k, [illegible] izgalmas kalandok, [illegible]
űrverdák: lézerkütyük vagy amit akartok.
Shadowrun: bicskázó dekások, árgus mágusok, metahumánok [illegible] világa.
Sprawl: egy békés kisváros a (nem olyan) közeljövőben.
London Sourcebook: kalandok a Sohoban, sötét románc a Big Ben tövében.
Tír Na Nóg: az elfek legendás állama Írországban.
Dangerous Journeys: Gary Gygax bezúzott szerepjátékának néhány utolsó példánya.
Call of Cthulhu: a hírhedt dark fantasy horror szerepjáték ötödik kiadása, H.P. Lovecraft művei alapján.
Cthulhu Now: a jelen végveszélyben.
Horror on Orient Express: vérfagyasztó tömegközlekedési kaland.
"...és még egy ráhedli más kiegészítő!"
Zsolt, bolti eladó







Cím:

Budapest., V.
Kossuth Lajos utca 4.
(a Ferenciek terén, a metrótól 1 percre).
Telefon: 118-58-94

Hambi Design Group

Hát akkor tömören ennyit a játék alapszabályairól. Külön érdekesség, hogy a dobozban a számtalan műanyag figura, kártya és füzet mellett egy durván harminc perces videofilmet is találhatunk, amin egy egész színvonalas kis filmet láthatunk hőseink eddigi kalandjairól. Nem rossz. Egészében nézve nagyon jó játék a Dragon Strike, bár a túlzottan leegyszerűsített szabályokkal nem vagyok igazán megelégedve, valamint a kissé primi[illegible] sikeredett kül[illegible] [illegible] se vanak [illegible] előnyére. [illegible] a han[illegible] [illegible] [illegible] szépen [illegible] figurák [illegible] a [illegible] térkép ellensúlyoz[illegible] a játék [illegible] [illegible] [illegible] szállott [illegible] [illegible] szerelm[illegible] K[illegible] SILVERLAND [illegible] [illegible] a [illegible] [illegible]

AZ EARTHDAWN

[illegible] tera [illegible] kér[illegible] az az Earthdawn? [illegible] nagyon-nagyon [illegible] Corporation adott [illegible] ne[illegible] túl nagy ismertségnek, noha ők készítették például a Shadowrunt is, ami minden idők egyik legjobb jövőben játszódó szerepjátéka. Az Earthdawn mindenesetre a maga műfajában szintén egyike a legjobbaknak. Sőt... A Warhammer és az Ars Magica kivételével nem sok középkori környezetben játszódó szerepjáték veszi fel vele a versenyt. Mondhatni egy se.

Valamikor a történelem kezdetén, a Legendák Korában járunk. Az emberiség hosszú éveken át föld alatti barlangokban, Kaerekben bujkált az asztrális síkról érkezett Rémek elől. A fenti világ a pusztítás és enyészet véres poklává vált, senki és semmi nem volt biztonságban, míg a Rémek szabadon kószáltak, gyilkoltak. A rémület és [illegible] azonban már véget értek. [illegible] az [illegible] törpék és még sok más értelmes faj nekikezdtek [illegible] visszafoglalásának. A világ [illegible] egyszer s mindenkorra [illegible] Rég elfeledett civilizációk [illegible] szinte legyőzhetetlen Rémek [illegible] égen Sárkányok és Troll szél[illegible] a Theran birodalom rettegett [illegible] Legendák Korában járunk, ahol [illegible] a múlt dicsőségét akarják [illegible] maguk is a jövő legen[illegible]

[illegible] bevezető, igaz? Persze [illegible] világleírásaikról [illegible] az Earthdawn-t is meg[illegible] klasszikus fantasy [illegible] jóságos lovagok [illegible] ahol mindig a hős győz [illegible] Itt mindenkinek megvan [illegible] az illető békés bárd, avagy [illegible] démonidéző. És talán pont az [illegible] sokszínűség, változatosság teszi igazán [illegible] a játékot. Elvégre nem kevesebb [illegible] és 13 osztály közül válogathatunk. A [illegible] egyébként egy osztály nem pusztán [illegible] és hátrányok kusza összessége, min[illegible] logikusan és pontosan ki van [illegible] tucatnyi különleges képzettséggel [illegible] adottsággal. A harcos itt nem egyszerűen csak egy ügyes fegyverforgató, hanem egy igazi hős, elképesztő harci képességekkel. Mint ahogy a harc illetve a mágia is több, mint szimpla hack'n'slash kétkezes kardokkal és tűzlabdákkal. A szabályok logikusan felépítettek, egyszerűen kezelhetőek és nem utolsó sorban remekül illeszkednek a világ hangulatához.

Egy sikeres cselekvéshez itt is egy mesélő által meghatározott célszám fölé kell dobnunk, méghozzá a szakértelmünk által meghatározott kockakombinációval. Hmmm, ez így elég zavarosnak tűnhet, talán nem ártana egy példával is előhozakodnom: Reinart, egy therani katona összeütközésbe keveredik valami troll kalandorral. Reinart a gyorsabb, tehát ő támad először. A therani katona fegyveres képzettsége 12, ezért 2D10-zel kell nagyobbat vagy egyenlőt dobnunk, mint a troll védelmi szintje (ez legyen mondjuk 9-es). Ha Reinartnak csak 6-os fegyveres képzettsége lenne, akkor 2d6-tal kellene a 9-es célszámot megdobnia.

Így azért már világosabb, nemde? Ez a szisztéma egyébként minden képzettségre és speciális képességre érvényes. A fejlődést szintén jól oldották meg a játék írói, a tapasztalati pontjainkon ugyanis nem szintet ugorhatunk, hanem a meglevő képességeinket fejleszthetjük, illetve ujakat tanulhatunk. Ha már a megfelelő képességeink elég magasak, új körbe (azaz osztályba) léphetünk. A magasabb körökben már egészen fantasztikus képességeket is elsajátíthatunk, mint például mágikus erejű roham, immunitás a mérgekkel szemben stb. Nagyon érdekes ujítás az is, hogy a karmapontjainkból ideiglenesen megnövelhetjük néhány képességünket. Karmapontjainkat egy speciális rituáléval nyerhetjük vissza, ez osztályonként változik.

Mit is mondhatnék még az Earthdawnról? Talán csak annyit, hogy a játék egészen fantasztikus. Aki egy kicsit is tud angolul, az nyugodtan vegye meg, nem fogja megbánni. Az alapkönyvet és az egyéb kiegészítőket a Rémségek Kicsiny Boltjában szerezhetitek meg, részletesebb felvilágosításért pedig Vikingnél (alias Zsolt, bolti eladó) kilincseljetek. Hasta la vista!

T.J.

[illegible]



● Na és most ki kivel van?



● "Hátba támadod a barátomat?! Na nesze neked!"

[illegible]



● A fűszerpaprikába nem, csakbe a barátságtalan zöldpaprikákba viszont kell ereszteni egy kis ólmot.



● Fortesque Báró úgy tűnik túl sokat nézte az Addams Family-t.

Ízelítőnek pedig íme röviden a játék lényege: valamikor a múlt század végén egy megszállott feltaláló, Fortesque Báró egy őrült gépezetet alkotott. A gép olyannyira "jóra" sikeredett, hogy öntudatra ébredt, s felülkerekedett a saját "atyján", s uralma alá vonta az időt és a teret. Világszerte megmagyarázhatatlan jelenségek történtek, emberek változtak farkassá, mindennapossá vált a gyilkolás, s kitört a káosz. A túlélők menekültek amerre láttak, csupán hat kemény kötésű fickó vállalkozott rá, hogy szembeszálljon a gépezettel, s az azt őrző különböző mutánsok népes táborával. A dolog szépséghibája csupán az volt, hogy őket sem a jószándék vezérelte, hanem szolgálataikért félreért- [illegible]

[illegible] 320x200-as felbontásnál a kisebb játéktér teljesen beláthatatlan lett volna, s egy-egy szörnyet csak akkor vettünk volna észre, ha már nekünk jött. Még egyébként így is a játéktéri panelt - az amigás verzióval ellentétben - bele tették rakni a játéktér területébe. A sima scrollt pedig végképp nem kellett volna erőltetni. A gyáriling javasolt beállításoknál a scroll igencsak rizsgós volt. Mondjuk sikerült úgy beállítanom a gépemet, hogy a játék élvezhetővé vált, de néhol - főleg amikor sok sprite jelent meg a képernyőn - még így is akadozott a scroll.

VÉGÜL AZ ÉRTÉKELÉS

A Chaos Engine PC-s verziója tulajdonképpen az amigás változat 100%-os konverziója, ez pedig nem feltétlenül jó dolog. Azt ugyanis már megszokhattuk, hogy a PC-nk sajnos nem tud olyan sima scrollt produkálni mint az Amiga, de ezt ellensúlyozhatták volna mondjuk valóban 256 színű háttereikkel. Mindezek ellenére a kitűnő kétjátékos üzemmódnak, és nem utolsó sorban a [illegible]

„A LEGEREDETIBB KÉT JÁTÉKOS SZÁMÁRA KÉSZÜLT JÁTÉK VÉGRE MEGÉRKEZETT PC-RE IS..."

THE CHAOS ENGINE

● TIME FOR CHAOS ●



● A térkép segítségével mindjárt könnyebb a tájékozódás.



● "El a kezekkel! Ezek az én kincseim!"

[illegible]

MOST PEDIG JÖJJÖN AZ ÖSSZEHASONLÍTÁS

[illegible]

[illegible]

Vád Zoltán

576 KBYTE ÉRTÉKELŐ

CHAOS ENGINE — KIADJA: MINDSCAPE

grafika	7/10
hang/zene	8/10
kezelhetőség	9/10
hibátlanság	10/10

ÖSSZHATÁS **75%**

C64:	LEMEZ		KAZETTA
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 1MB	HD: 2MB	VIDEO: VGA / CPU: 386
	CD: 0	ZENE: SB	SOPRO GUS ROLAND ADLIB

Mi történt?
Alszom vagy álmodom?
Hol vagyok és egyáltalán mi az a...

DRAGONSTONE

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK...

"Egy vakító villanás kíséretében egy szellemalak jelent meg a kis erdei tisztáson. A kísértet zavartan nézett körbe, ugyanis sejtelme sem volt arról, hogy miként került ide. Mint ahogy arról sem, hogy honnan jött és ki is ő. Csak egyvalamit tudott: végeznie kell Agonnal. 'Már csak azt kéne megtudnom, hogy ki a fene ez az Agon és hol találhatom meg' - morfondírozott magában a kísértet s megindult az erdő belseje felé."

● Kikötői csendélet orkokkal és vénasszonyokkal.

Misztikus egy kerettörténet, nemde? Hiába, a Core Design mindig is igyekezett a kalandjátékainak egyedi hangulatot teremteni, s ez alól a Dragonstone sem kivétel. Az anyag amúgy az annak idején nagy sikert aratott Darkmere folytatása, amiről az egyik régebbi számunkban már olvashattatok egy leírást. Azóta persze már eltelt egynéhány hónap és a Core programozói bizony alaposan átdolgozták a Darkmere irányítási rendszerét. A Dragonstone mindenesetre közelebb áll az akciójátékokhoz, hisz a harc immár igen nagy szerepet kapott, valamint ellenfeleink sem azok a várom-hogy-leüss típusú mezei orkok. A grafika szintén sokat javult, leginkább a Chaos Enginehez vagy a Zeldához tudnám hasonlítani.

Szóval hősünk egy misztikus módon életre keltett kísértet, aki a maga idejében elég kemény harcosnak számíthatott. Ezt alátámasztandó egy barátságtalan kinézetű hosszúkarddal aprítja ellenfeleit, ami ugye egy szellemtől elég meglepő, de hát ez van... Amúgy csapásaink erejét a képernyő jobb oldalán lévő piros csík mutatja, ezt a tűzgomb folyamatos nyomvatartásával növelhetjük. Hősünk arcképét a csík alatt láthatjuk, itt követhetjük figyelemmel életerőnk alakulását. Hiába vagyunk ugyanis szellemek, a százszámra ránkrontó erdei manók, goblinok, rablók, orkok pillanatok alatt szét tudják szabdalni nem túl etereális testünket. Ha ez bekövetkezik, sajna visszatérünk a szellemvilágba s Agon boldogan élheti világát. Ez persze nem kívánatos, hisz az előbb említett úriember szörnyhordáival rettegésban tartja világunkat, irtja a békés lakosokat stb.



● Még mondja valaki, hogy kihalt az erdő...

A JÁTÉKMENET

Ez nem sokat változott a Darkmere óta, a programozók lényegében megtartották a jól bevált irányítási rendszert. A Space-szel hívhatunk le egy kisebb menüt, itt vizsgálhatunk meg egy tárgyat vagy személyt (examine), használhatunk valamit (use) illetve beszélgethetünk valakivel (talk). Maga a játékmenet változatos, a program (sok társával ellentétben) nem a szimpla mászkálásra és különféle szörnyek kiirtására épül. Hét nagy szinten kell túljutnunk, s minden szinten számtalan kisebb-nagyobb feladatot kell végrehajtanunk, ez lehet egy gyógynövény felkutatása vagy 20 arany összeszedése is. Az erdőben és egyéb terepeken bolyongva számtalan mellékszereplővel találkozhatunk, akikből fontos infokat és tárgyakat csikarhatunk ki. Persze semmi sincs ingyen...

● De fiúk, én csak egy korsó sörre ugrottam be...

Szóval nem egy rossz játék ez a Dragonstone. Igazán mélyen sajnos nem tudtam elmélyedni a programban, ugyanis Zolee minden erejét összeszedve is csak egy preview lemezt tudott nekem felkutatni. Sebaj, még néhány hét, s minden bizonnyal megérkezik a végleges verzió. Majd akkor komolyabban nekiülök a játéknak, de addig is maradok a jó öreg PC-s kalandjátékoknál.

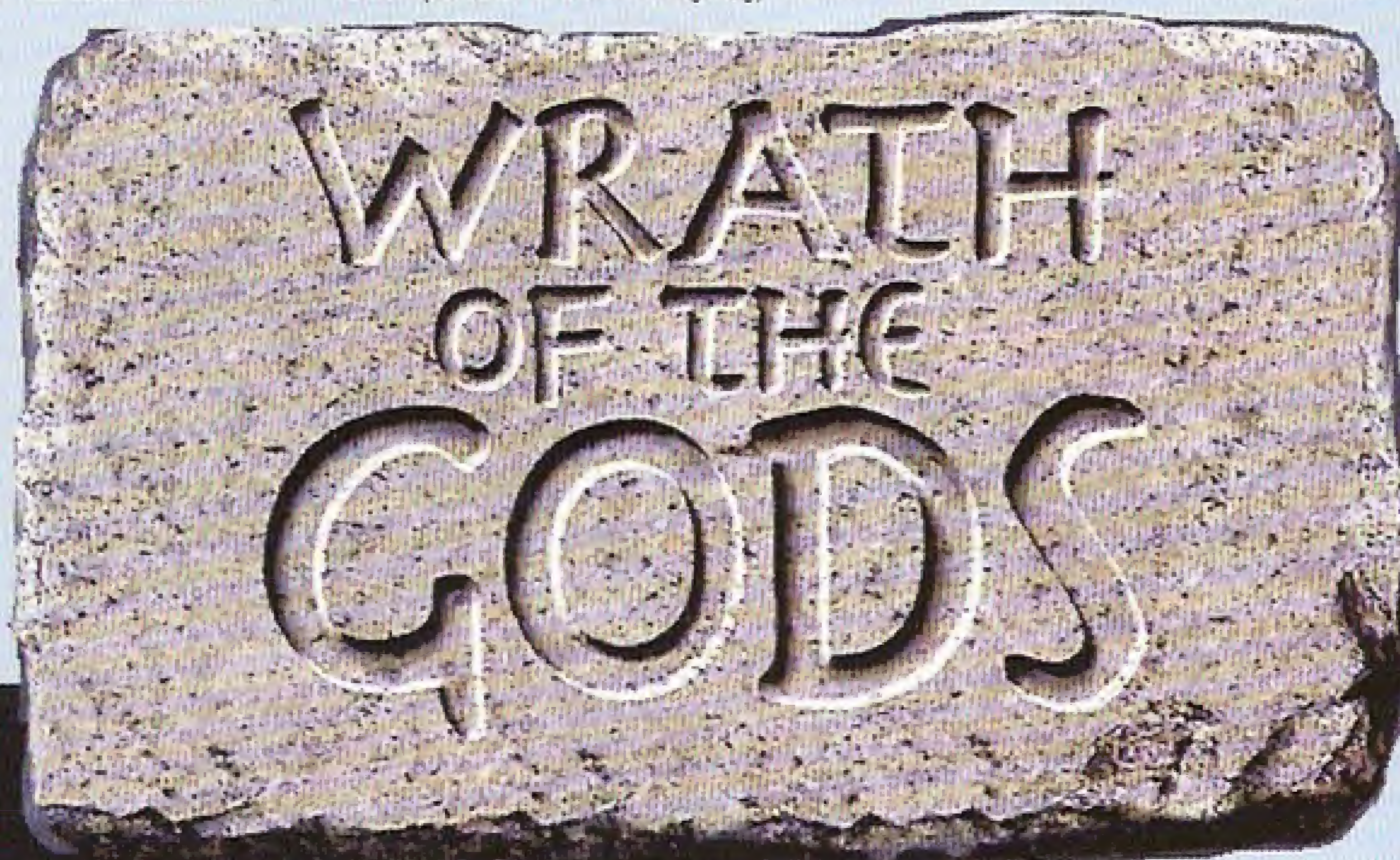
Mindent összevetve igen pozitív véleménnyel vagyok a Dragonstone-ról. A grafika igen kellemes, néhol egyenesen gyönyörű. A hanghatásokra szintén jól sikerültek, az erdőben megszólaló madárfüttyök és egyéb effektek remek hangulatot teremtenek. Túl sok zenei aláfestés mondjuk nincs, de ennek a hiánya egyaltálán nem zavaró. Egyedül a játszhatósággal van egy kis gondom, ugyanis a harci részek szerény vélenényem szerint egy pöttyet nehézre sikeredtek. Hősünk egyhangú rendszerességgel hanyatlik le mindenféle goblinok csapásai alatt, ami hosszú távon azért elég idegesítő. Szóval az anyag nehéz, de nem játszhatatlan. A szemet gyönyörködtető grafika pedig mindenkit bőséggel kárpótol az ilyen apróságokért.



● Amint látjátok, a Dragonstone egy erősen harcorientált játék.

T.J.

Csodálnám, ha valaki közületek még nem hallott/tanult/olvasott volna a görög mitológiáról. Ha máshol nem, az iskolában igyekeztek belénk plántálni valamicskét a trójai háborúról, Zeusz főistenről, Hádészról, az alvilág uráról, Poszeidonról, a tengerek istenéről és a többi híres-hírhedt istenségről, ballépéseikről, csodatételeikről civódásaikról. Néhány mitológiai alak azonban már bevonult a számítógépesek "társadalmába" is, hisz sok-sok kaland és szerepjáték hőse a rettegett Medusza, a hatalmas erejű Minotaurusz, vagy a gyönyörű, hófehér szárnyas ló, a Pegazus. Most végre eljött az idő, hogy belecsöppenj a görög mitológia közepébe, bejárd az antik Görögországot, személyesen találkozz letűnt hősökkel, és kiderítsd, valójában kik is a szüleid - s ezalatt új mitológiai hős szülessen belőled!



AZ ISTENEK A FEJÜKRE ESTEK



Amit azért nem árt tudni...

Mivel egy CD-s programról készül a leírás, talán szükséges kicsit többet időzni a program igényei, elvárásai mellett. Nem egyszerű kis mezei kalandjátékról van szó, ami csak azért került CD-re mert most az a divat, hanem azért mert méretei és kivitelezése is indokolja ezt. A lemezt gyakorlatilag teljesen kihasználták, töméntelen mennyiségű grafikával, mozgóképpel és természetesen beszéddel találkozunk rajta. Ha már így átsuhantunk a technikai adatokról a látható és hallható elemekig, hadd ömlengjek egy kicsit a programról pofázmányáról! A grafika: hááááát...hogy is mondjam... szóval igencsak úgy néz ki a dolog, hogy helyesebb, ha fényképekről beszélünk. A grafikusoknak esetleg a tárgyak megrajzolásában lehetett keresnivalójuk, a játék hátterei, animációi, mozirészletei mindmind fényképek illetve videófelvételek kavalkádja. A háttereket fényképek és fotókból montírozott képek alkotják, a szereplők mind egy szálig korhű jelmezbe bújtak, s így jelennek meg monitorunkon. Azt a néhány szörnyet, akiket igen nehéz lett volna lefényképezni, nagyon pontos raytrace-szel alkották meg. Egyedüli hiányosság, hogy gyakorlatilag nincs zenéje a játéknak, se MIDI-s, se CD-s, se semmilyen. Ez egy picikét hiányozhat, de az állandó hanghatások (a madárcsiripeléstől a békabrekegésig) feldtetik ezt a hiányt. A grafika "természetesen" nagyfelbontású, 640x480, 256 színnel. A képek minőségével azért van egy kis problémám: nem tudom, hogy a scannelésnek vagy inkább a "jpeg" képtömörítési eljárásnak köszönhetően a képek közelebbről vizsgálva kicsit szemcsések (én inkább az utóbbira tippelek). Na akkor jöjjön a fekete leves, avagy mi kell ahhoz, hogy élvezni is tudjuk a programot? Először is Windows környezet, 16 (persze így ne számítsunk fotó minőségre!) vagy 256 színű üzemmódban, bármilyen hangkártyával, aminek van digi kimenete és Windows vezérlője. A hardware igény: hát ez elég összetett dolog, hisz minden részegység számít a ramtól kezdve a videokártyáig. Én a magam tapasztalatát tudom közreadni, ebből nagyjából le lehet vonni a követelményeket (talán)... A programot egy 486DX66-on teszteltem, 4 MB rammal, Ciruss videokártyával, és egy szimpla CD-vel. Nos egy ilyen konfiguráció mellett a program töltési sebessége a régi 64-es időkre emlékeztetett, minden pályaváltás vagy 10-15 másodperig tartott. A mozirészek néha akadoztak, de mindent egybevetve nem vette el a játékkedvet, sőt még a hangulat is megmaradt. Tehát a programot leginkább a ram és a CD sebessége befolyásolja (!), és a fenti kiépítésben mindkettő a minimális. A program ramigénye 10 MB. Mivel ennyivel igen kevesen rendelkeznek, ezért - akiknek ennél kevesebbjük van - tanácsos a virtuális memóriát beállítani, mert különben teljesen élvezhetetlen a játék. Aki nem gyakorlott a Windows kezelésében, annak egy mondat a beállításhoz: a Main ablakból indítsuk el a Control Panelt, s válasszuk ki róla a 386 Enhanched ikont. Ez alatt állítsuk be a Virtual memory-t gépünk ramjától függően 2-6 mb-ra, állandó módra (permanent). Ez azt jelenti, hogy a Windows kreál egy hatalmas file-t a lemezünkre, ami sohase törlődik (vagy mi töröljük, vagy kikapcsoljuk ugyanitt), s a program ramként fogja használni, ami persze sokkal lassúbb az igazi ramnál. Ha winchesterünkön van elég hely, de a Windows mégsem hajlandó elvégezni a műveletet, akkor futassuk le a Norton Speed disket, hogy rendezze lemezünket. Egyébként él bennem az a sanda gyanú, hogy a program sebességét jelentősen növelhették volna, ha egy picit többet törődnek a programozással, s gyorsabban betölthető képformátumokat használnak - na de hagyjuk a személyes véleményeket, lássuk inkább a kalandokat!



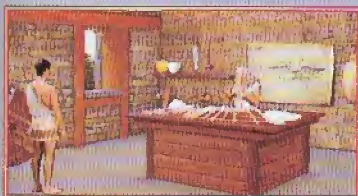
● Ugye mindenki ismeri a görög abc-t a mértanból? Ha helyesen kirakod, kaphatsz egy drágakövet.



● Klasszikus kereskedő! Ravasz mosoly, kapzsi szemek — de azért megér két ékkövet a borocskája.

Búcsú pótapánktól, Mr. Kentaurtól

Mükénai, a király székvárosa. Aegeus király egyetlen leányának, Dione-nak fia születik... de vajon kitől? A leány nem hajlandó elárulni atyjának, akit kíváncsisága arra indít, hogy leányával és unokájával elmenjen a Delphoiba meghallgatni a jósnőt, s megtudni a jövőt. A jóslat szerint e gyermek egyszer átveszi az uralmat Mükénai városa felett, s nagyapja helyére kerül. A jóslat haragra gerjesztette Aegeust, és mérgében megparancsolta Dionénak, hogy hagyja a gyermeket egy út közepén... De az istenek akaratával nem lehet ellen-



● **Öreg, le vagy maradva! Úgyis előbb repülünk el a szigetről mint te a lökött fiaddal!**



● **Bátor gyerekek vagyunk, nemde? Azért egy kis segítség elkél nekünk is...**



● **Íme a MI hősünk. A Görög mitológia legújabb felfedezettje.**

kezni: egy Kentaur rálelt a gyermekre, magához vette, és felnevelte. Amint felcseperedett átadta neki a gyűrűt, melyet a takaróján talált és egy drágakövet, hogy ne engedje el üres kézzel. A Kentaur sosem titkolta előtte fura találkozásukat, s a fiúnak azt tanácsolta, hogy keresse meg valódi szüleit - s evvel el is indította a nagy, misztikus és veszélyeket rejtő antik Görögország poros országútjaira.

Kiindulási helyünkről térjünk el balra, s haladjunk egészen addig, amíg bele nem ütközünk egy oltár mellett imádkozó öregasszonyba. Ha meg akarunk válni egyik drágakövünktől, adjuk oda neki, cserébe egy darabka süteményt kapunk. A sütit letéve a kődarabra előjön egy beszélő kígyó! Egy jó tanácsot is ad nekünk: legjobb lesz, ha letesszük... Továbbsétálva nyugatra eljutunk egy sziklafal tövébe, aminek a tetején valami csillog. Húzzuk ki a biztosítókövet a kőhalom alól, mire az leomlik, a gyémánt pedig a lábunk elé pottyan. Ne felejtsük magunkhoz venni az imént elhajított követ! Menjünk vissza a kereszteződéshez és sétáljunk déli irányba. Egy patakpartra jutottunk, ahol egy ifjú hölgy és egy öregasszony szeretne átkelni. Beszélgessünk el velük, majd vigyük át őket a túlpartra. A fiatal hölgy egy nyakláncot ajándékoz nekünk férfias cselekedetünkért, az öregasszony pedig... hát nem is öregasszony! Személyesen Héra istennő, aki jellemünket tette próbára vénasszonynak álcázva magát.

A túlparton haladjunk jobbra, ahol az úton egy katonába és egy pasiba ütközünk. Mielőtt szóba elegyednénk velük, vegyük fel a botot a földről. Beszélgetésünk eredménye elég szomorú: a fickó bebeszéli, hogy elloptuk a nyakláncát, ezt a buta katona elhiszi és börtönbe vet minket. A dutyiban vegyük magunkhoz a széket, s üssünk vele egy rést a falon, amin át megszökhetünk. Pont a kosok itatója elé értünk, s mostanra itták ki a kisebb tónak is beillő pocsolyából az összes vizet, így végre átkelhetünk a túlpartra (igen szomjasak lehettek szegények). A part egyébként annak az útnak a folytatása, ahol elkaptak az imént. Induljunk el jobbra, menjünk a kereszteződésig, s ott irány észak. A kis réten egy pásztort találunk a nyájával, eléggé szokatlan a hatalmas szikla középen - hátha van alatta valami? Tegyük mellé a kövünket, majd az előbb szerzett botunkkal emeljük fel a szikladarabot, ami alatt egy kardra és egy pár szandálra lelünk. Jól figyeljük meg a kardon látható jelet, nagy szükségünk lesz rá. Nem árt, ha a kövünket visszavesszük.

A háromfejű Hydra

Új szerzeményeinkkel sétáljuk tovább az északi ösvényen, ahol egy fáklyatartó fiúba ütközünk. Beszélgessünk el vele, mire felajánlja, hogy egy ékkőért elkalauzol a lápban. Adjunk neki egy ékkövet, mire fáklyájával bevilágítja nekünk a lápot, ahol biztonságosan átkelhetünk a túlpartra, ahol a háromfejű Hydra vár. Mivel tájékozott emberek vagyunk, előre tudjuk, hogy a víziszörnnyel nem érdemes harcolni, mert annak minden levágott feje helyén két újabb nő. Fussunk vissza fáklyás barátunkhoz, s kérjük a segítségét az ádáz küzdelemben. Így már nyugodtan nekimehetünk a Hydrának kivont karddal, mivel barátunk minden levágott nyak csonkját elégeti, s így nem nőnek ott újabb fejek.

Győzelmünk után szabad az út keletre, ahol Héra istennő jelenik meg egy felhőn és egy titkos kódot árul el, amire késősbb még nagy szükségünk lesz. Menjünk vissza oda, ahol a fáklyással találkoztunk, s induljunk el északra, a romokhoz. Itt ismét belebotlunk a vénasszonyba, aki egy ékkőért egy üvegcse elixírt ad nekünk. Akinek van felesleges drágaköve, az vegye meg, egyébként semmi haszna. Sétáljunk tovább keletre, ahol egy mezőre érünk. Vegyük fel a földről a sárkányfogas zsákot, s vessük el a fogakat. Láss csodát, néhány pillanat alatt az elvetett magvakból katonák születnek. Aki bátor vagy nem hisz nekem, az elkezdhet harcolni velük, de akármennyi elixírt iszik, a katonák sora végtelen, sose fogynak el. Így elpusztításukra agyafurtabb módszert kell találnunk: vágjuk az elöl álló sisakjához a kövünket, mire az azt hiszi, hogy a mögötte álló bántotta, s egy kisebb csata alakul ki a katonák között, amibe mindannyian belehalnak...

De elég a gonoszkodásból ennyi, lépjünk tovább keletre, s a keresztútnál északra. Itt találjuk a hírhedt Szkíron (Sciron) királyt, aki mindenkit lelök a szirtről az éhes teknősök közé, mialatt a lábát megmosatja velük. Nem tudom, hogy gondolták a készítők, hogy én csak úgy megmosom bárkinek is a lábát, de tény, hogy ezen a helyszínen csak ezt az egy értelmeset tehetjük. Egyetlen esélyünk, hogy ne ő lökjön le minket: klikkeljünk saját lábunkra, s így hősünk veti alá a galád Szkíront... Így utólag könnyű elmondani, hogy mit kell csinálni, de akkor sincs nagy baj, ha lelöknek: Hádész birodalmába, az alvilágba jutunk. Itt meg kell keresni a barlangban a szellemet, aki beszéd közben kiejt egy aranytallért a nyelve alól. Vegyük fel, s a Sztüx (Styx) folyó partján tegyük a nyelvünk alá (ahogy azt a holt lelkek szokták), s így kérjük meg Khárónt, hogy vigyen át a túlpartra. Na de erre most nincs szükség, irány vissza a kereszteződéshez, s onnan jobbra a palotához. Menjünk be a hátsó bejáraton, amely mögött a király (azaz nagyapánk) és felesége, Médea ülnek. Rövid szóváltás után azt kéri tőlünk Aegeus, hogy mutassuk meg a királyi jelet a három zászlón. Ha jól megfigyeltük a kardon látható jelet, könnyen azonosíthatjuk az első zászló jelével. Mialatt választunk, a királyné megmérgezi borunkat - ám ezt a király észreveszi, kiüti kezünkből a poharat és elbeszélget velünk, mivel a jóslat szerint nem hal meg

A játékban rengeteget beszélgethetünk, hisz ötvennél is több szereplővel futhatunk össze. Aki jól érti az angolt, az hallgassa meg a filmbe illő beszélgetéseket.

A kézikon cselekvéseink lelke. Evvel vehetjük fel tárgyainkat, működtethetünk valamit, nyithatunk ki ajtókat,stb.

Evvel az ikonnal mászkálhatunk, bemehetünk valahová- egyszóval kedvünkre közlekedhetünk.

Csúnya dolog a csalás de ha lehet, miért ne? Ezt a programozók is tudták, s a játék elején letilthatjuk a segítséget, nehogy kísértésbe essünk. A segélykérések pontjainkat csökkentik.

Amit nem ismersz a görög mitológiából, azt most pótolhatod! Minden helyszín kötődik valamilyen hőshöz, eseményhez, s ezekről röviden olvashatunk az info alatt, akár egy lexikonban.

Oracle | Info | Map | Set-up | Help

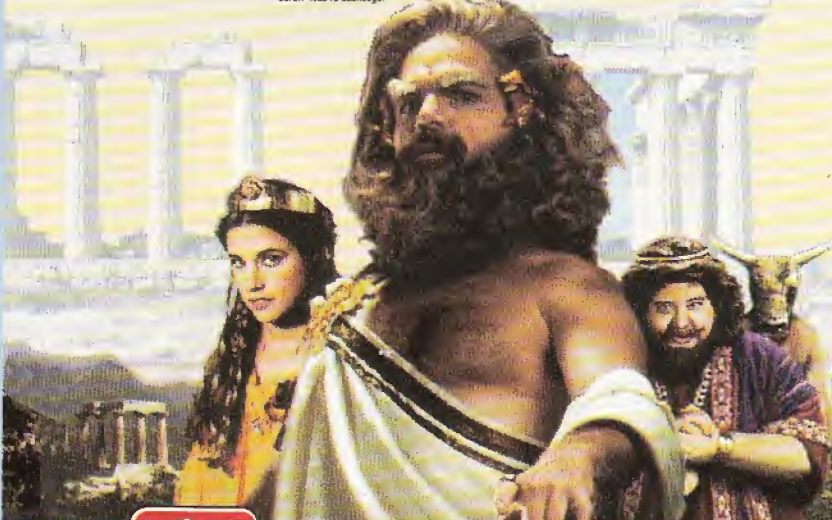
Több szem többet lát - tartja a mondás. A néző ikonunk csak egy szemet ábrázol, de ha elég körültekintőek vagyunk, evvel is minden fontosat észreveszünk.

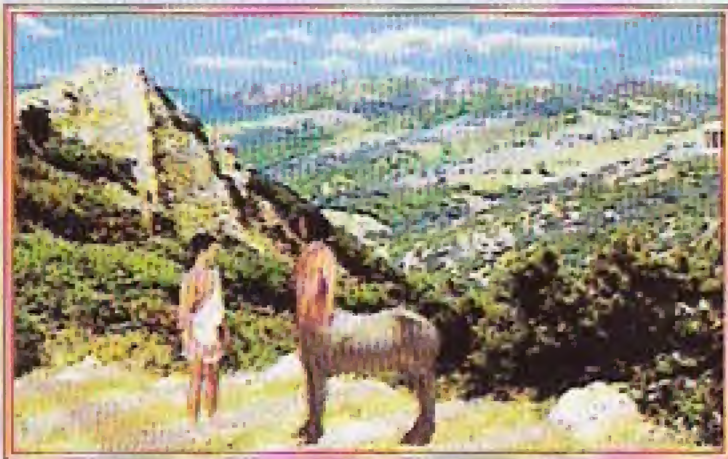
És az elmaradhatatlan hátizsák, amelybe a kalandozások alatt összeharácsolt tárgyak kerülnek, a királyi koronától kezdve a viaszon át a borocskáig minden.

És végül némi segítség a kezeléshez - ezek után biztos nem lesz erre szükségetek. A kezelőgombok lényegét és használatát találjuk itt szájbarágósan.

Mentés, töltés, kilépés, hangerősség - ezek nélül egy set-up menü sem létezhet. Így van ez a WoG-ban is, s ne feledjük mentésnél átállítani a meghajtót a CD-ről.

A térkép igen hasznos az eligazodásban. Háromnegyede Görögországot, a maradék pedig Krétát ábrázolja. Aki nem használja a leírást, annak sűrűn lesz rá szüksége!





● Hát akkor viszlát, (pót)papa!



● Már éppen eleget hancúroztunk, ideadhatná végre azt a nyavalyás sisakot!

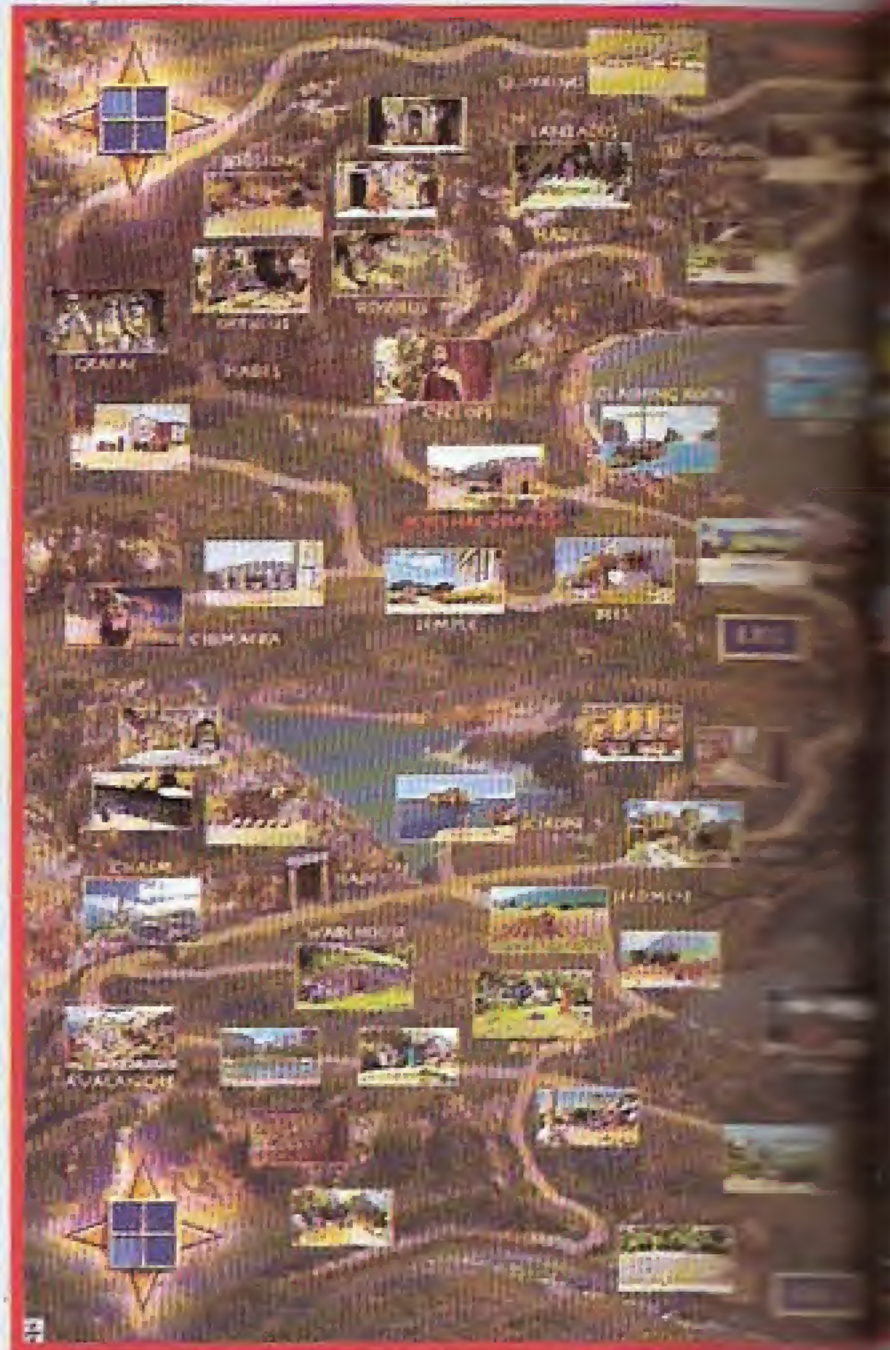
az unokája, hanem egy nap hősként visszatér, s felismeri a királyi jelet. Adjuk át a gyűrűt, melyet takarónkon talált a Kentaur, és mutassuk meg a kardunkat. A király teljesen el van ragadtatva, megkoronáz minket, s átadja anyánk üzenetét, aki Minósz király palotájában, Kréta szigetén raboskodik. Azt kéri, hogy hozzuk el a fejdíszt a palotából, hogy azonosítani tudjuk magunkat előtte. Menjünk be a szobába, s az üzenetben elmondottak alapján ugráljunk egymás után a színes köveken, az évszakok sorrendjében.

Miután fellebent a fátyól kilétünkről...

Miután megszereztük a fejdíszt sétáljunk el a kereszteződéshez, onnan pedig balra, s térjünk be Hádész birodalmába. Vegyük magunkhoz balról a második pörölyt, s keressük meg a régi raktárt (ez a sziklahalom után van, ami alól kihúztuk a követ), s zúzzuk be az ajtaját. Bent vegyük magunkhoz az evezőket és az elixíres hordót. Térjünk vissza a kastély elé, s induljunk el a jobbra vezető kis úton a Nimfa medencéjéhez. Innen moccanjunk is tovább balra, ahol egy méhkasra lelünk. Természetesen csenjünk egy kis méhviaszt, de ennek viselni kell a következményeit is... Rohanás a Nimfa medencéjéhez, és ugrás! Sikeresen leráztuk a méheket, úgyhogy folytassuk az utunkat balra, egészen a kereszteződésig, ahonnan induljunk északnak. Itt ismét találkozunk az öregasszonnyal, aki - természetesen egy drágakőért - némi tűzifát ad. Aki szeret csereberélni, az tegye. Innen folytassuk utunkat nyugatra a Graják (Gracae) barlangjába. A három vénségnek összesen egy szeme van, és evvel dobálóznak. Vegyük el tőlük, mire elkezdenek sopánkodni, s a szemükért cserébe felajánlanak egy íjat és egy bunkóst. Válasszuk az utóbbit, majd folytassuk utunkat a megkezdett irányba, egészen az arénáig.

Menjünk be az arénába, s keljünk birokra a bajnokkal, de ne a bíró botját válasszuk, hanem az előbb szerzett - talán varázserejű - botot. Győzelmünk nem lehet kétséges, s meg is kapjuk jutalmunkat: egy ólomdarabot... Menjünk vissza ismét a Grajákhoz, s játsszuk el ismét az előző trükköt, s így egy íjra is szert tehetünk. Induljunk el ismét az aréna felé, de most haladjunk tovább keletre, s a Pelioni útkereszteződésben forduljunk északra. Kedves ismerősünkkel, a Kentaurral találkozunk, aki hajlandó megtanítani minket az íjjal bánni, de előbb hozzunk egy aranyalmát. Ha már erre járunk, a Pelioni kereszteződésnél, megemlítem, hogy a nagy kereszteződésekben (összesen három ilyen van) szekérállomások vannak, s a kőházban válthatunk jegyet valamelyik másik kereszteződésig. A kőházban egyébként van egy "félkarú rabló", amin drágakővel lehet játszani, s amíg nincs három kövünk, addig engedi a program, hogy nyerjünk. Induljunk el gyalog a Heszperidészi keresztút felé, de előbb nézzük meg a Medúzát, aki természetesen kővé dermeszt, de Hermész bácsi újjáéleszt bennünket, s egy csontocskát is ad. A piacon - mely éppen útba esik - vásároljunk egy palack bort, másra nincs szükség. A keresztúttól haladjunk nyugatra, s a tisztáson forduljunk jobbra. Itt egy almafára lelünk, melyről leszakítva az almát egy varázslókedvű isten jelenik meg, arannyá változtatja almánkat, s szabaddá teszi az utat észak felé. Így gyorsabban érünk vissza kedvenc Kentaurunk színe elé. Az aranyalma leadása után kedvünkre nyilazhatunk vaddisznóra, pingvinre, dinoszauruszra meg egyéb marhaságokra az erdőben...

No, de keressük fel ismét a Heszperidészi keresztutat, innen menjünk balra, majd fel, ahol Atlaszt találjuk, hátán egy hatalmas oszloppal. Mellette valami idétlen sárkány csúfolódik velünk - lőjjük le! Néhány jól irányzott lövés, elpusztúl a kis bitang, s Atlasztól kapunk egy aranyalmát jutalmul - de minek? Keressük meg ismét az almafát, s induljunk el jobbra, az Olümposzra. Fent Hermész éppen az igazak álmát alussza. Nagyon óvatosan közelítsük meg a repülő sarúit és csenjük el. Ha sikerült, menjünk vissza az almafa előtti tisztásra, s induljunk balra, ahol Pánnal találkozunk, akinek elromlott a pánsípja. Irány tovább balra, s a kereszteződésben nézzünk le a partra, ahonnan az evezők és a csónak segítségével menjünk át a kis szigetre. Itt vegyük fel a földről a nádat és a zsineget, majd tegyük le a földre a nádat, kardunkkal vágjuk darabokra, majd a zsineggel kössük össze. A remekbe szabott pánsípot adjuk oda a Pánnak, aki varázserejével eltünteti a köveket a Héra





● Tudom, eddig te taszajtottad le felebarátaidat a mélybe. Fogadd el a szerepcserét...

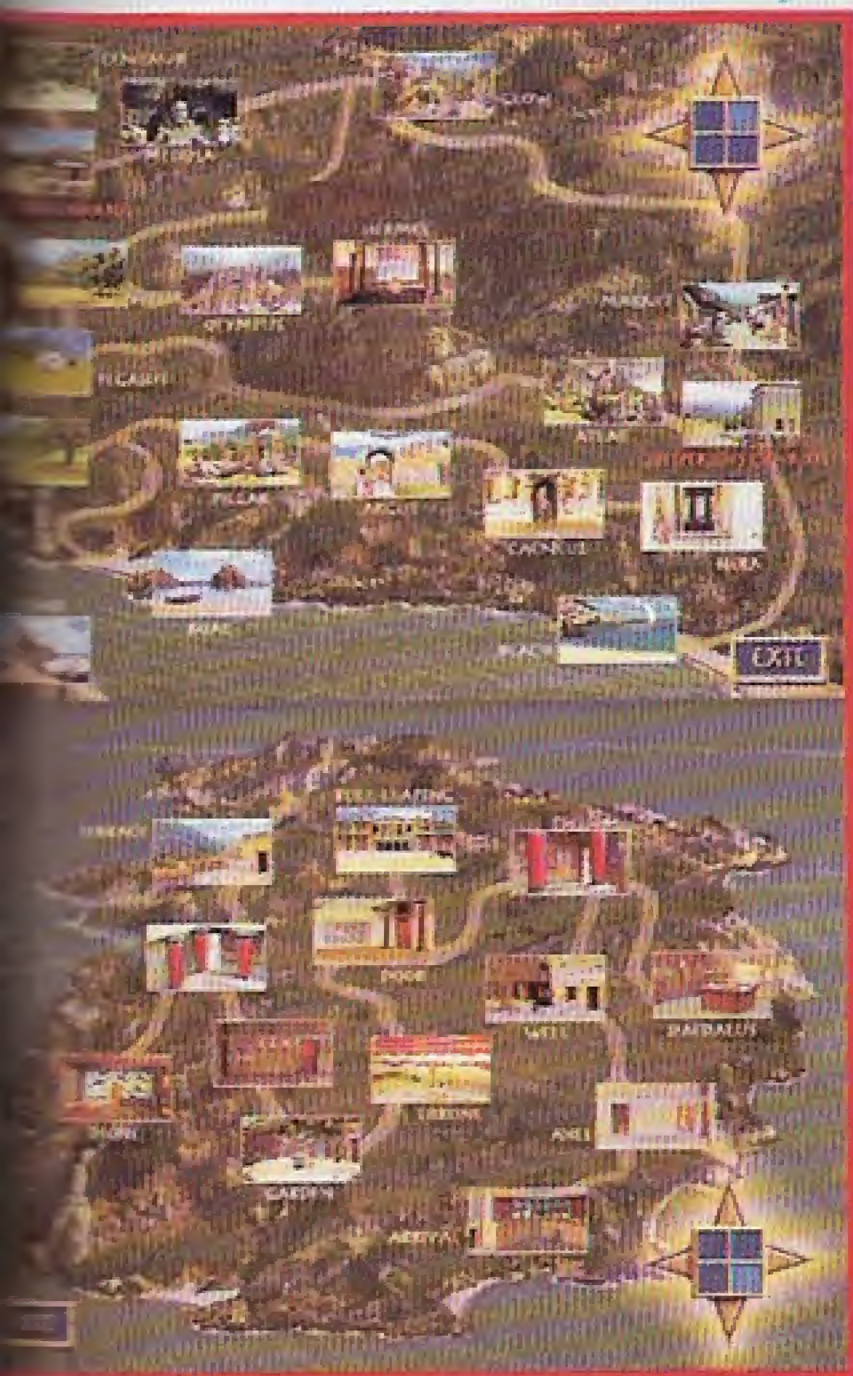
palotájába vezető útról. Egyelőre hagyjuk Hérát, battyogjunk vissza a Heszperidészi kereszteződéshez, s irány a tengerpart.

A mesés Kréta szigetén

Ússzunk el a hajóig, ahol Minósz király fogad személyesen, s elvisz Kréta szigetére. A folyosón verjük le a harci fejszéket, s tegyük el a nyeleiket. A kút mellett trónoló madárról szedjünk le egy kis tollat, majd keressük fel Daidaloszt, s vizsgáljuk meg közelebbről szárnytervét. Csenjük el a gyertyát, majd keressük meg a nagy zárt ajtót, amely mögött a bikaviadal folyik. A bejutáshoz szükségünk van a Hérától hallott OI kódra. Bent nem is bikaviadal, hanem bikaátugrás folyik - a technikát lessük el a fiatal lánytól, majd mi is próbálkozzunk, amíg sikerül összehozni egy sikeres ugrást. A trónteremből tulajdonítsuk el a két vázát, majd a kertben Ariadnétól kérjünk egy kis segítséget (Help me please). Nehéz kitalálni, mit kaphatunk tőle... természetesen egy gombolyagot. Nyissunk be a kertből nyíló ajtón, ejnye, nagyon óvatlanok voltunk! Feldöntöttünk néhány gyertyatartót, s így takaros kis tüzet okoztunk. Vegyük elő egyik vázánkat, s locsoljuk le a tüzet (hősünk ösztönösen az udvari forráshoz rohan). Természetesen lyukas az egyik, így csak a második fordulóra sikerül eloltani a tüzet. A maradék parazsat rakjuk el, majd keressük fel anyánkat, s adjuk át neki a fejdíszt... Megható jelenet anya és fia közt - de erre most nincs idő! Keressük meg a teraszt, tegyük le a tollakat, a baltanyeleket, egy kis méhviaszt és a parazsat, s készítsünk ezekből egy szárnyat.

Ezúttal belecsöppensz a görög mitológia kellős közepébe, bebarangold az antik Görögországot, személyesen találkozol az olümposzi hősökkel, és mindezt valósághű környezetben, élő szereplőkkel körülvéve teheted!







A sasszemek a fotón is kiszúrhatják a csillogó lószerszámot a hegy tetején.

Igen! Daidaloszt megelőzve sikerül elhagynunk Kréta szigetét repülve. Jussatok el valahogy a Mükénai-i szekérállomás közelében horgonyzó hajóhoz, amivel a szirénekhez fogunk utazni (bátor vállalkozás). Először is vegyük ki a száraz péksüteményt a hordóból, s dobjunk egyet a sziklák felé, melyek mindig összezáródnak, ha hajó közeledik feléjük. Az árbócon pihenő madár utánaszáll, s a szikla őt fogja lecsapni... most induljunk ki a nyílt tengerre, mivel a szikla kicsit megzavarodott, s fáziskésése lesz... Köztudott, hogy a szirének muzsikája egyenlő a halállal, így mielőtt elhajózunk előttük, tömjünk egy kis viaszt a fülünkbe (csak ne felejtsük el kiszedni). Mialatt elhajókázunk a szép hableány mellett, feltétlenül nézzük meg milyen dallamot játszik a lantján, és jegyezzük fel.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WRATH OF THE GODS — KIADJA: MINDSCAPE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **91%**

C64: LEMEZ KAZETTA

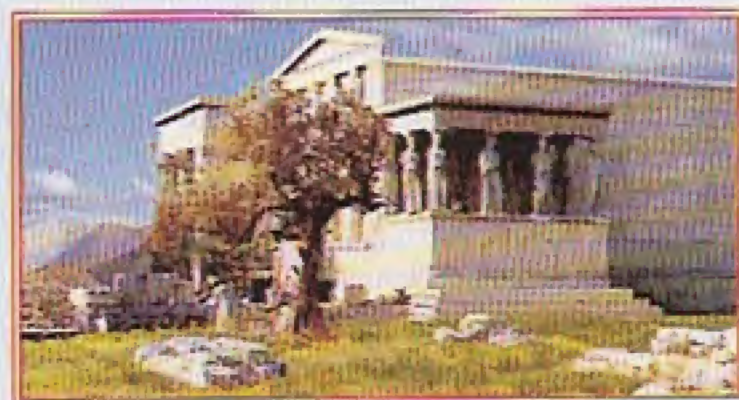
AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 50KB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Utazás a pokol bugyraiban

Ha végeztünk keressük fel Hádész birodalmát (a Küklopsztól balra). Herkules induljunk jobbra, s a vívók egyik botját vegyük magunkhoz. Heraklésztől felfelé sötétség fogad, így gyújtsuk meg gyertyánkat, s ereszkedjünk alá. A következő teremben Orpheuszt, a kiváló lantost találjuk, aki eljött az alvilágba, hogy Eurüdikét magával vigye. Türelmetlenségének lett áldozata. Kővé változott, mivel idő előtt megfordult, hogy láthassa asszonyát. Nekünk ez pont jól jön, szert tehetünk egy hárfára. A következő teremben Thészeuszt találjuk, aki képtelen felállni, sőt a mi segítségünk sem elég - fussunk vissza Herkuleshez, az ő ereje kell ide. Cserébe elárulja, hogy a Kerberoszt (Cerberus) ne támadjuk meg, inkább zeneszóval andalítsuk el. Fogadjuk meg a tanácsát, s a következő helyszínen vicsorgó háromfejű ebet lantszóval altassuk el. Az ezt követő teremben Hádész kincsét találjuk, egy drágakő-automatát, ami a megfelő gomb megnyomására egy, azaz egy darab ékkövet gurít elénk. Ideje felkeresni Küklopsz bácsit is, s a kezébe nyomni a palack bort, hogy aludjon már egy kicsit, s nefigyeljen, amíg mi elosonunk mögötte. Fussunk egyenesen az aranygyapjúhoz, amit persze nem olyan egyszerű megszerezni... előbb el kell altatni lantszóval egy csúnya sárkányt (használd a Szirénektől hallott dallamot!).

Ha megvan az aranygyapjú is (de minek), irány Pallasz Athéné temploma, ahol annak idején a méhekkel hadakoztunk. Tegyük a templom elé a csontot, mire az égből ránkdörögnek, hogy nem vagyunk elég tiszták. Irány a medence, egy kiadós fürdőzés, sőt a fürdő után egy kis beszélgetés a Nimfával, aki egy sisakot ajándékoz nekünk. Így már betehetjük a lábunkat a templomba, ahol az első alakot kell választani a domborművön, hogy láthassuk Athénét, s kapjunk tőle egy varázspajzsot. No, most már minden együtt van, hogy legyőzzük a Meduszát. Menjünk ki a rétre, vegyük kézbe a kardot és a pajzsot, nézzünk a pajzsba, majd induljunk jobbra. Hősünk hátramenetben lekaszabolja a Meduszát egykettőre, s nincs más hátra mint a fejét elvinni. Ehhez vegyük fel Hermész repülő saruit és az imént kapott varázssisakot, így hagyjuk el a hőstett színhelyét (ezek a lépések máig sem világosak). Keressük meg a szerpentint a piac előtt, és saruinkkal repüljünk el a szemközti szirtre, ahol valami csillog - az a valami egy zabla. Most keressük meg a zöld rétet, ahol a térkép szerint a Pegazusnak (Pegazus) kellene lennie - lássunk csodát, most ott is van (csak a Medusza legyőzése után). Rakjuk rá a zablát, majd vegyük kézbe a botunkat, s hegyezzük ki a kardunkkal. Az így nyert lándzsára helyezzük az ólmot, s máris remek fegyverünk van a Chimaera ellen. Pattanjunk fel hátasunkra, s őróla vágjuk a Chimaerába lándzsánkat.



Veszélyes dolog a méhekkel kikezdeni... még szerencse, hogy közel van a medence.



Minden helyszínhez kapcsolódik valamilyen legeda. Ezekről rövid ismertetővel és képanyaggal szolgál a program.

Egyszer minden véget ér...

Végre elérkeztünk a játék befejezéséhez. Emlékeztek még arra az útra, amit Pán nyitott meg? Most menjünk oda, Argoszt (Argus), az ezerszemű kapuőrt altassuk el egy kis pánsípjátékkal, Caeneust pedig a Medusza fejével hatástalanítsuk. Bent Hérával találkozunk, aki felajánlja: vagy elhagyjuk a palotát, vagy vállaljuk az igazi hősöknek kijáró veszélyeket annak fejében, hogy megtudjuk, ki is volt az apánk. Természetesen szembenézünk mindennel, így hát irány előre, a boltív. A teraszon összefutunk Minósz királlyal, aki ismét elvisz Krétára, de előbb játszogat velünk egy picit a hajóján: vízbe veti a gyűrűjét, nekünk meg vissza kell hozni. Kellemes labirintusjáték kezdődik a cápák között, inkább megkönnyítem a dolgotokat: é, é, k, é, k, k, d, d, k. Itt egy sellővel találkozunk, aki a gyűrű mellett még egy koronával lep meg minket. Sikerünk kevés a győzelemhez: Minósz a hírhedt Labirintusba vet minket, s a Minotaurusz lesz utolsó kihívásunk. Na, aki szereti a labirintust, az kicsavaroghatja magát, aki nem, az inkább vezettesse magát egyből a bika elé Oracle segítségével. A Minotauruszt a már ismert módon ugorjuk át, s ezután nincs más dolgunk mint beverni a pofáját (sajátos módon lehet legyőzni). A visszaútban segít Ariadné fonala, s most már tényleg nincs más hátra, mint Darth Va... ja nem, zeusztól meghallani: én vagyok a te apád!

Koronczai Gáspár



A szimulációk és a szerepjátékok összeházasításából valami egészen fantasztikus dolog sült ki.

MASTER

A MicroProse ezen az őszön hatalmas hajrába kezdett. Még alig vagyunk túl a Colonization izgalmain, már megérkezett a következő fantasztikus szimulációs program. S a hírek szerint a nagy sorozatnak még ezzel sincs vége, hiszen hamarosan megjelenik a Railroad Tycoon folytatása is.

A történet a fantázia világában játszódik, ahol jó és gonosz varázslók mérik össze erejüket egymással és az erdőikben, hegyeiken élő szörnyekkel. A játék végcélja természetesen az, hogy valamelyik mágus legyőzve mindenkit, a világ egyedüli uralkodójává váljon. Ehhez persze először erős és gazdag városokat kell építeni, bátor hősöket és jó katonákat kell kiképezni és egy csomó hatékony varázslatot kell felfedezni.

Kezdés előtt beállíthatjuk a nehézséget, az ellenfelek számát, a terület méretét és a mágia fontosságát. Ezután válasszuk ki a legszimpatikusabb mágust. Ez a döntés alapvetően befolyásolja későbbi működésünket, hiszen minden varázsló más erőkkel szövetkezik, így más mágiákat fog felfedezni és használni is. Végül a varázslót szolgáló népet válasszuk ki. Minden népnek vannak előnyei (jobban dolgoznak, kereskednek) és hátrányai (bizonyos épületeket nem tudnak felépíteni). Azt, hogy az egyes varázslók és népek mihez értenek, a jobb egérgomb lenyomásával tudhatjuk meg. Később a játék során a jobb egérgombra általában segítséget kapunk arról, amire rámutatunk.

A játék tulajdonképpen két világban folyik: a bolygó felszínén és a mélyben. A két szint között csak a kalandozásaink során talált néhány tornyon keresztül juthatunk át. A képernyő nagy részét a világ egy kinagyított részlete foglalja el. Felette a menüt, jobboldalt pedig a teljes térképet valamint a mozgásban soron következő katonáink képét látjuk. A játék menete a már megszokott: minden embe-



● A felszín térképe.

rünkkel mozoghatunk valamennyit, a városokban elintézhetünk néhány változtatást, majd a **Next Turn** gombbal mehetünk a következő körbe. Ekkor először ellenfeleink lépnek, majd ismét ránk kerül a sor. Hódításainkat egyetlen apró várossal s két egészen gyenge katonával kell elkezdenünk.

KATONÁK IRÁNYÍTÁSA

Embereinket legegyszerűbben a numerikus billentyűzet gombjaival mozgathatjuk. Azt, hogy hányat léphetünk egy körben, a katonák típusa és tapasztalata határozza meg. Ha több katona is van egy négyzetben, ezeket együtt mozgathatjuk. Ilyenkor mindig azok lépnek, melyeknek a kép jobb szélén színes a képük. Mozgatás előtt tehát itt kell kijelölnünk ki menjen a csapattal, s ki maradjon a helyén. A lépések számát ekkor a leglassabb ember határozza meg.

● Betelt a varázskönyv.



● Egy föld alatti város.

Ha menet közben embereink olyan négyzetbe érnek, ahol már egy ellenséges csapat, város vagy egy mágikus csomópont áll, megkezdődik a csata, melynek kimenetele a hasonló játékoktól eltérően már nem csak a véletlenen múlik.

A mozgáson túl a jobb alsó sarokban lévő gombokkal néhány parancsot is kiadhatunk embereinknek. A **Done** azt jelenti, hogy ebben a körben nem akarunk ezzel az emberrel többet lépni. A **Wait**-tel előbb a többi katona lépéseit intézhetjük el. A **Patrol** őrségbe állítja katonánkat. Ekkor nem kell minden körben újabb parancsot adnunk neki, s csak akkor lesz újra mozgatható, ha kiválasztjuk, s a kép jobb szélén a katonát jelképező kis alakra rábökünk. Végül a **Build** parancsot csak speciális egységeknél használhatjuk. A telepesek **(Settlers)** ekkor egy új várost alapítanak, ami egy ideig csak mint helyőrség üzemel, s csak **1000** lakos után működnek a városoknál leírt funkciók. A mérnökökkel **(Engineers)** utakat építhetünk. Ekkor azt is ki kell jelölnünk, meddig akarjuk az utat megépíteni. A két pont között megjelenő kék vonal jelzi a leendő utat, jobboldalt pedig megtudjuk, hány napig tart az építkezés. Ha viszont a vonal piros, az út valamilyen akadályba ütközött, ezért valamilyen kerülőt kell tennünk. A szellemekkel, melyeket varázsolni tudunk, egy különleges lehetőségünk is van. Ha egy már meghódított mágikus pontra visszük, s ott a **Meld** gombot megnyomjuk, a szellem a mágikus pont erejét hozzáadja mannatermelésünkhöz.

Ha a katonánk jobb szélen lévő kis képére a jobb egérgombbal bökünk rá, embereink adatai jelennek meg. Felül a lépések száma, valamint a fenntartáshoz szükséges

arany és kenyér látható. Középen a katonai jellemzők sorakoznak. A **Melee** a közeli (kard), a **Range** pedig a távoli támadás (kő, nyíl, tűzgolyó), az **Armor** és a **Resist** pedig a védekezés erejét mutatja. A **Hits** az életerő. Életben maradt katonánk a csatákban elvesztett életerejét vándorlása közben egy idő után visszanyeri. Ezek alatt katonánk tapasztalati pontjai következnek **(EP)**. Bizonyos határok elérésekor katonánk előrelép a ranglétrán, s ennek következtében képességei is javulnak. Tapasztalati pontokat nem csak háborúban, hanem egyszerű vándorlások során is lehet gyűjteni. Végül a lap legalján a vándorlások során szerzett plusz képességek jelennek meg (ezekről a jobb egérgombbal kapunk ismertetőt). A hősöknél a kis nyilakkal egy újabb lapot is kapunk, melyen mágikus felszerelésüket (fegyver, pajzs és gyűrű) nézhetjük meg. Ha valamelyik katonánkra a továbbiakban már nincs szükségünk, őt a **Dismiss** gombbal szélnekereszthetjük.



● **Eleinte három hős is elég.**



● **Egy gazdag kereskedőváros.**

OF MAGIC

VÁROSOK IRÁNYÍTÁSA

Ha egy városon nyomjuk meg a jobb egérgombot, a várost irányító képernyőhöz jutunk. A jobb felső sarkot a környék térképe foglalja el. Itt az 1/2 azt jelzi, hogy azt a négyzetet félig egy szomszédos város használja. Bal alul a város épületeit látjuk. Ha valamelyikre a jobb gombbal rábökünk, feladatáról kapunk segítséget. Bal felül a lakosok száma, zárójelben pedig a következő kör változása látszik. Ez alatt minden ezer lakosra egy figura jelenik meg. A sor elején állók az élelem megtermelésével foglalkoznak, középen a munkások állnak, s a sor végén pedig a lázadók következnek. Itt állíthatjuk be, hány farmer legyen a városban (akire rábökünk, az lesz az utolsó farmer).

Az emberek alatt az egy körben termelt értékek (kenyér, kalapács, arany és mágikus erő) látszanak. Ezeknél a sor elején a város fenntartásához szükséges dolgok látszanak majd kis szünet után a felesleg vagy szürkével a hiányzó kaja s arany jelenik meg. A kaja az emberek és a katonák fenntartásához kell. A felesleget a város nem raktározza, tehát minden kör után elvész (ekkor célszerű a farmerekből munkásokat csinálnunk). Ha viszont kevés az élelem, valamelyik egységünk éhenhal. A kalapácsot a városban folyó építkezések használják fel. Az aranyra a hősök felfogadásához és zsoldjának kifizetéséhez, míg a mannára a a kutatások és varázslatok elvégzéséhez lesz szükségünk. A felesleges aranyat és mannát kincstárunk fogja őrizni. Szerencsére a város által felhasznált aranyat, élelmet, mannát más városok is megtermelhetik. Azt, hogy ezekből a dolgokból eleget termeltünk-e a körök végén a kép szélén megjelenő összesítésből tudhatjuk meg.

Jobboldalt az **Enchantments** alatt a várost fejlesztő varázslatok, a **Units** alatt pedig az itt állomásozó katonák sorakoznak. A **Producing** alatt az éppen építendő épület, hajó vagy kiképzés alatt álló emberek láthatók. Itt jelenik meg az is, hogy a következő valami hány kör múlva készül el **(x Turns)**. Ha valami elkészült, a következő feladatot a **Change** gombbal választhatjuk ki. Ekkor baloldalt az építhető épületek, jobboldalt pedig a hajók és emberek listája jelenik meg. Ha valamelyikre rábökünk, középen elolvashatjuk, hogy mire jó, milyen újabb bővítéseket tesz lehetővé, milyen sokáig tart az építkezés és mennyibe kerül a fenntartása. Mivel minden épület és katona fenntartása pénzbe kerül, eleinte a város és a kereskedelem növekedését segítő épületeket (magtár, kereskedőház, piac) érdemes megépíteni, s csak utána kell foglalkozni a hajózással, a háborúskodással, a mágiával és az iskolákkal. A listában egyébként két speciális választási lehetőségünk is van: A **Housing**-nál az emberek lakóházakat fognak építeni, s ennek hatására a népesség gyorsabban emelkedik. A **Trade Goods**-nál embereink eladható árukat termelnek, s így minden körben minden két kalapácsért egy aranyat kapunk.

Hősöket a városban nem tudunk kiképezni. Ők bizonyos időnként némi pénz fejében önként felajánlják szolgálataikat, vagy kiszabadíthatjuk őket elhagyott várak, templomok romjai közül. Sőt ha tudományunk elég gyorsan fejlődik, egy idő után varázslattal is előállíthatunk újabb hősöket. Néha kereskedők is felbukkannak a környéken, s egy pajzsot, fegyvert, vagy mágikus tárgyat kínálnak fel eladásra.



● **A káosz és a halál mágusa.**

CSATA

A csatákat a stratégiai játékok szabályai szerint kell lejátszanunk. Kezdetben a két fél katonái felsorakoznak egymással szemben, majd felváltva lépnek. A soron következő katonát piros négyzet emeli ki. A csatatéren mozogva mindig a kurzor alakja jelzi, hogy az adott mezőn mit tehetünk. Ha ráállunk valakire, a jobb felső sarokban né-

mi információt kapunk róla, a jobb gombot lenyomva pedig a részletes adatokat olvashatjuk végig. A szárnyas csizmával mozgatni tudjuk embereinket. Ennek távolsága szintén az emberek képességeitől függ. A nyíl a távoli, míg a kard a szomszédos mezőn álló ellenfél megtámadását jelenti. Kardos összecsapásnál a mindkét ellenfél támadó és védőerejüktől függően veszít életerejéből. Távoli támadásnál a védekező nem tud visszavágni.

Alul a kép két szélén az ellenséges felek mágusainak az egész területre szóló varázslatait látjuk (ha a csata során használtak ilyet). A középső gombokkal pedig további parancsokat adhatunk katonáinknak. A **Spell**-el mágusunk vagy valamelyik hősünk végezhet el varázslatot. A **Wait** és a **Done** hatása ugyanaz, mint a térképen való mozgásnál. Az **Auto**-t lenyomva a gép automatikusan lejátssza a csatát (vissza az **Auto** ismételt lenyomásával jutunk). Az **Info** megmutatja, hogy egy mágikus csomópontnál milyen varázslatok teszik ártalmatlanná



Futószalagon gyártják a sámánokat.



Őt már nehéz lesz legyőzni.



A kereskedő egy új szerszámot hozott.

a mi varázslatainkat. Végül a **Flee** segítségével visszavonulást fújhatunk. Ebben az esetben előfordulhat, hogy némelyik katonánkat menekülés közben elveszítjük.

A MENÜPONTOK

Varázslatok (Spells): Itt a már felfedezett varázslatokat végezhetjük el. A név mellett két fontos adatot látunk: A figurák azt jelzik, hány kör múlva lesz kész a varázslat, az MP pedig, hogy hány manna szükséges hozzá. Bizonyos varázslatok csak egy körig, például csak a csatában érvényesek, mások állandóak. Ezek fenntartása azonban folyamatosan fogyasztja mannakészletünket.

Az új varázslatokat szorgos kutatómunkával kell felfedeznünk. Amikor egy felfedezés megszületik egy lapról választhatjuk ki a következő feladatot. Itt a nevek mellett a kutatáshoz szükséges idő látszik **(Cost).**

Seregek (Armies): A kép közepén az összes katonánk, szélén pedig hőseink látszanak. Ha valamelyikre rámutatunk, alul a térképen láthatjuk, merre jár, mellette pedig, hogy milyen varázslatok hatnak rá. Az **Items** gombbal a hősök kiegészítő fegyvereit, páncélt és gyűrűit fuvarozhatjuk a kincstár és embereink között.

Városok (Cities): A városok neve mellett a bennük élő faj, a lakosság létszáma, a befolyt arany, az építés alatt álló épület és a befejezésig hátralévő idő látszik. Alul a térképen a városok helyét és a rajtuk lévő varázslatokat látjuk.

A MASTERS OF MAGIC AZ EDDIGI JÁTÉKOK KÖZÜL LEGINKÁBB A CIVILIZATION-RA EMLÉKEZTET. ITT IS VÁROSOKAT KELL ÉPÍTENÜNK, ÚJ DOLGOKAT KELL FELFEDEZNÜNK, ELLENSÉGES NÉPEKET KELL LEGYŐZNÜNK. S HOGY VALAMI ÚJDONSÁG IS LEGYEN BENNE, A MEGSZOKOTT DOLGOKAT SZEREPJÁTÉK ELEMEKKEL BŐVÍTETTÉK.

Mágia (Magic): Ezen a képen oszthatjuk el az egy körben termelt mágikus erőt a mannánk növelése, a kutatás és mágikus képességeink fejlesztése között. Minél többet áldozunk kutatásra, annál gyorsabban jönnek a felfedezések. Mágikus képességünk a varázslatba adható manna mennyiségét, azaz a varázslat erejét határozza meg. S eközben persze termelni kell a mannát, hiszen ez szükséges a varázslatok elvégzéséhez és fenntartásához. Az **Alchemy** gombbal aranyból csinálhatunk némi veszteséggel mannát és fordítva.

Felül a szürke kövekben ellenfeleink arca jelenik meg, ha már találkoztunk velük korábban. Ilyenkor a kép alatt lévő szó a kapcsolat barátságosságára utal. Ha valamelyik arcra rábökünk, felvesszük a kapcsolatot a mágussal. Ekkor békét köthetünk, hadat üzenhetünk, ultimátumot intézhetünk ellenfelünkhöz, illetve varázslatokat cserélhetünk.

Info: Az itt felsorolt dolgokat különböző funkciógombokkal is elérhetjük:

F1: Az egyes területek minőségéről kapunk infót.

F2: A már felfedezett (bejárt) területek térképe. A szamárfüllel válthatunk a két világ között.

F3: A felfedezett varázslatok listája

F4- F5: A játék állása.

F6: Az utolsó körben történt események

F7: Az adó változtatása. Minden ezer farmer és munkás ennyi aranyat fizet. Minél magasabb az adó, annál több lesz a lázadó, melyek számát templomok építésével tudjuk csökkenteni.

F8: A gép dönti el, hogy az egyes városok milyen épületeket építenek és a katonákat termelnek.

Plane: Ezzel a gombbal válthatunk a felszíni és a föld alatti világ képe között.

VARÁZSLATOK

A játékban annyi új mágiát fedezhetünk fel, hogy ezzel még a legvérmesebb szerepjátékosok is elégedettek lehetnek. A varázslatokat hat nagyobb csoportra oszthatjuk.



Amikor 3 ember többet ér 50 zombinál.

Az egyik csoportot csak csatákban használhatjuk, míg egy másikkal különböző szellemeket, hősöket, katonákat idézhetünk meg (ezek abban a városban jelennek meg, ahol az idéző kör **(Summoning Circle)** található. A többi mágia a városok és a katonák fejlesztését, illetve az ellenség gyengítését szolgálja. A varázslatok egy része azonnal hat, míg a többi elvégzéséhez mágusunknak bizonyos időre van szüksége. Ezen felül természetesen minden varázslat felemészt egy adagot mannakészletünkből.

A múlt hónapban csupa jót írtam a Colonization-ról. Ez a program viszont nekem sokkal jobban tetszik, így most keresgélhetem a kiváló jelzőket. A grafika gyönyörű. Bár a csatákban a mozgás kicsit lassú, a kis figurák aprólékos gonddal vannak megrajzolva, s minden varázslat más és más formában csap le a harcosokra. A játék menete a MicroProse-tól megszokott magas szintet hozza. A szerepjáték elemek pedig annyi újdonságot és érdekességet hoztak a játékba, hogy azt hónapokig sem lehet abbahagyni.

Temesvári Tibor

576 KByte ÉRTÉKELŐ

MASTERS OF MAGIC — KIADJA: **MICROPROSE**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **75%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 2MB HD: 14MB VIDEO: VGA CPU: 286	CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB	

KARÁCSONYI AKCIÓ!

NOVEMBER 10-TŐL DECEMBER 24-IG!

EZ

A MI KARÁCSONYI AJÁNDÉKUNK!

SEGA MEGADRIVE	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
CHESTER CHEETAH 2	8900	6500
MICRO MACHINES	8900	8000
NHL HOCKEY '94	7900	6000
SONIC 3	9900	8000
FIFA SOCCER	7900	6000
NBA JAM	9900	6000
PETE SAMPRAS TENNIS	8900	6000

SUPER NINTENDO	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
JURASSIC PARK	9900	8500
ADDAMS FAMILY 2	5500	4500
NBA JAM	9900	7500
PILOT WINGS	6900	5000
ZOOL	7900	6500
PUSH OVER	5500	4500
MORTAL KOMBAT	9900	6000
OUT TO LUNCH	9900	7000
TROLLS	7900	6000

C64 LEMEZ	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
BLUES BROTHERS	999	700
DYNASTY WARS	999	600
SUBURBAN COMMANDO	799	700
DALEK ATTACK	799	700
ELVIRA 2	999	700
LETHAL WEAPON	799	500
TROLLS	899	600
LEMMINGS	1999	1700
KIDS PACK (Postman Pat, Popeye 2, Sootys Sweer, Woombles, Dracula, Super Ted)	999	700
POPEYE COLLECTION (Popeye 1-2-3)	999	700
POSTMAN PAT COLLECTION (Postman Pat 1-2-3)	999	700

COMMODORE JOYSTICKOK


FREEWHEEL 3999.-


LOGIPAD 2999.-


SPEEDMOUSE 2999.-


SUPERCHARGER 1499.-


DELTA RAY 1999.-


FOOTPEDAL 2999.-

PC JOYSTICKOK


EDGE II 2999.-


FLIGHT MAX 5999.-


G-FORCE 7999.-


FX 2000 2999.-


COMMAND CONTROLL 3999.- +BLAKE STONE játék


PC OPTIX 5999.-


PC PROPAD 2999.-

SZUPER ÚJDONSÁG

CSAK SZIMULÁTOR RAJONGÓKNAK!



EGY KÁBEL, AMI LEHETŐVÉ TESZI MINDEN AMIGA TULAJDONOSNAK, HOGY ANALÓG JOYSTICKOT CSATLAKOZTASSANAK A GÉPÜKHÖZ.

Ára mindössze: 999.-

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151



















TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Csongrádi sgt. 33.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL